論潮

長期後退の原因は

大きな原因は長年の改革放置

AMゲーム機市場は全般に世界的な後退局面にあり、しかも回復が容易でない困難な状況にある。景気がよいのはヒット作を持つ一部のメーカーと、家庭用ゲームソフトをヒットさせている一部のメーカーにすぎないが、それも長期的に見れば業務用市場後退の影響を免れることはないと見られている。

これらは株式を公開・上場しているメーカーの九九年三月期連結決算での業務用売上高（一部を除き大幅に後退した）、単独決算での業務用輸出高（一部を除き軒並み大幅に減少した）を見ればすぐにわかる。各社の製品がそれぞれ国内市場を拡大し、海外市場を押し広げるという段階ではなくなり、明らかに後退しているのである。

もちろん市場を一挙に広げるような画期的なゲームが開発され、またそういう開発競争が続けば景気後退など吹き飛んでしまうかも知れない。しかし、そういう「画期的なゲーム」を期待するには、すでに長い年月が経ち、待ちくたびれたと言う人も少なくない。ここ数年間のクレーンゲームや写真シール機は、景品提供でもない、自販機でもない、純粋なAMゲーム機のあり方からすれば脇役でしかない。主役はゲーム自体が面白いという純粋なAMゲーム機でなければならないのに、それが弱体化してしまっているのだ。

今でも東南アジアや中南米で、日本のAMゲーム機に対する需要がある。しかし米欧など先進国で後退を続けているのが深刻なのだ。ゲーミング機がカジノ市場の成長とともに伸ばしていくのに対して、AMゲーム機はアーケード（ゲーム場）の不振に伴いさらに減少している。こうした市場後退に対し、日本のAMショーはどう対応してきたかが問われている。

解決しない課題

ゲーミング機は別として、AM機はゲームでもライドでも自由なアイデアで、あらゆる技術を駆使し、人びとが心から楽しめるものを開発し、供給するところに良いところがあった。知的所有権の保護、ギャンブル犯罪の防止などは当然として、AM機の開発はどの方向に向けても自由だったし、今もそうでなければならない。そしてAM機開発の先進国、米国に追いつくことが大きな目標だった。

ところが、日本のTVゲーム機が世界の市場の八割近くを占めるようになってから、目標は失われることになった。メーカーの株式が公開・上場され、いわゆる社会的認知度が高まるにつれ、メーカーの開発は計画経済化するなど、冒険を避ける傾向が強くなった。メーカーに限らない。オペレーションも外見が重視され、「明るさ」が強調されるようになるとともに面白さが失われることになった。ディストリビューションでは、競争が激しくなり、製品販売の数量を競う余り、メーカーとオペレーターの間の意思疎通はますます失なわれていった。ひと言で言うと、AM機ビジネスが面白くならないように業界自体が進めてきたのである。

当初JAMMAはAM機製造販売の業者団体であったが、公益法人となったため、法制度上の欠陥によって歪められ、業者団体ではなく通産省の外郭団体としての性格が顕著になってきた。そのため通産省の省益に貢献しない事業は切り捨てられ、業者団体としてしなければならない数多くの課題は放置されている。風営法による不当なAMゲーム機規制、中国など世界的な無断コピーなどに対する対策は、ここ数年まったく進んでいない。業者が正当な業務として自由にAM機を開発、製造、販売、オペレートしていく上で、障害を取り除くべく働かねばならない業者団体が働けなくなってしまっているのである。

それにもかかわらず日本の業界は世界で最も優れている、という認識にとどまるならば、今後とも市場後退から一歩も脱け出すことはないだろう。失敗もあれば間違いもあるだろうし、勘違いもあるかも知れない。ゲーミング機とAMゲーム機の区別が分からない者もおれば、知的所有権保護の仕組みを理解しない者もいるだろうし、広報と宣伝の違いに気付かない者もいるに違いない。問題はそれをどう克服するか、ということである。

招待券式の欠陥

AMショーは業者にも見せるが、一般のプレイヤーにも有料で公開するというのが当然のことになっているが、これはまったく間違いである。一般のプレイヤーには公開するべきでなく、トレードショーに徹するべきだというのが、良識ある業界人の考えであり、本紙もこの考えに立つ。前半二日間は業者向けのAMショーだというが、招待券方式は早急に廃止し、登録制に切り替えるべきである。主催者団体の会員ですら、出展していないと招待券がなく、入場できないのは間違っている。招待券を手に入れるため出展社が前金を払って買わねばならない、というのもまったくおかしい。招待券を持っていても一般のプレイヤーでない証明にもならない。こういう欠陥を正す気がなければ自滅の道をたどるしかない。

最高裁判所が

ホリ電機の上告を棄却

「ネオジオ」専用コントローラーで賠償

㈱SNK（本社大阪府吹田市、高堂良彦社長）がホリ電機㈱（本社横浜、堀之内竜郎社長）を訴えていた訴訟で、ホリ電機が上告していたが、七月八日に最高裁第一小法廷（小野幹雄裁判長）は上告を棄却し、判決が確定した。SNKが八月十八日に発表した。

この民事訴訟は、SNKの家庭用「ネオジオ」用の専用コントローラー（操作盤）を、SNKの許諾なしに、ホリ電機が「ファイティングスティックNEO」として九三年十二月から（九四年十二月からは「ファイティングスティックNEOII」として）計約六万四千台販売したことによる。SNKは九四年一月、ホリ電機を著作権侵害（無断改変）と不正競争行為（商品等表示の混同行為）を理由に訴えを起こした。

第一審の大阪地裁は九七年七月十七日、ホリ電機に対し「ネオジオ」用コントローラーの販売など禁止するとともに、一億二千百八十万円の損害賠償金をSNKに支払うよう命じる判決を言い渡した。

SNKは、ホリ電機の「ネオジオ」用コントローラーがSNKの専用コントローラーにない連射機能を持つことから、SNKが持つ著作権の同一性保持権を侵害していると主張したが、地裁判決はTVゲームを映画の著作物と認めながらも、連射機能は無断改変にならない、として退けた。一方、不正競争防止法第二条第一項第一号に定める商品等表示の混同を生じさせる行為であることを認め、損害賠償の金額も示した。ホリ電機は控訴した。

第二審の大阪高裁は九八年十二月二十一日、控訴棄却の判決を下した。ホリ電機は九七年十二月に特許庁がホリ電機の「ファイティングスティックNEO」商標を登録査定したことなど主張したが、高裁判決は商標類似の判断は不正競争防止法上の商品表示の類似判断と必ずしも同じものではないなどとして、ホリ電機の主張を退けた（本紙第581号参照）。

ホリ電機は今年一月六日に上告したが、最高裁は七月八日、上告理由がないとして上告を棄却。原判決は確定した。

コントローラーによる連射機能が映画の著作物を改変するものではないと大阪地裁判決は示したが、コナミ「ときめきメモリアル」用のメモリーカードについては別の判決が出ている。メモリーカードを使用して一気にラストシーンまで進めることができる点について、第一審の大阪地裁は九七年十一月、無断改変にならないとする判断を下したが、第二審の大阪高裁では今年四月、これを逆転し、無断改変したとする判決を下したからだ。無断改変についての判断は必ずしも確立していない。

ゲームソフト受託開発の

トーセ株式上場

大証2部と京証に8月17日

斎藤　茂社長

TVゲームソフト開発の㈱トーセ（本社京都府乙訓郡大山崎町、斎藤茂社長）の株式が八月十七日、大阪証券取引所第二部と京都証券取引所に上場されることになった。両証券取引所が七月十七日に発表した。

同社は㈱東亜セイコーから七九年十一月に分離独立した業務用TVゲーム開発会社で、八三年四月から家庭用ゲームソフト開発に進んだ。九一年五月に米国子会社を設立したが、九三年四月に解散。九三年十一月に中国子会社、東星軟件（上海）有限公司を設立した。

九八年八月期の売上高は前年比一・九%増の十九億千三百万円、経常利益は三七・一%増の四億四千八百万円、当期利益は七四・五%増の二億千三百万円。

売上高はいずれもゲームソフトで種類別では、マスクROMが四十二タイトルで四億八千四百万円、CD-ROMが三十三タイトルで十二億千三百万円（以上は家庭用）、業務用のマスクROMが十三タイトルで一億六千三百万円、その他玩具やパソコン用マスクROMが七タイトルで五千百万円。構成比率は家庭用マスクROM二五・三%、同CD-ROM六三・四%、業務用マスクROM八・六%、その他二・七%となる。

九九年二月中間期の売上高は前年同期比四五・三%増の十六億千六百万円、経常利益は六一・六%増の六億円。種類別売上高はマスクROM七億六千五百万円（五十一タイトル）、CD-ROM七億五千五百万円（二十八タイトル）、業務用二千五百万円（八タイトル）、その他六千九百万円（八タイトル）。

トーセではメーカーからの委託を受けてゲームソフトを開発、納品するが、最終商品の形で販売しているわけではないので、開発メーカーとして名前が出ることはない。

社長の斎藤茂氏は七九年に立命館大理工卒、東亜セイコー入社。同十一月トーセの開発本部長、八五年取締役、八七年二月から社長。四十二歳。

斎藤茂氏の父豊氏は四八年に立命館大理工卒。五二年に精工電機を創業。五九年八月に㈱精工電機製作所（現東亜セイコー）を設立し社長。トーセでは九四年に取締役、九六年十一月から会長。七十一歳。

これまでの発行済み株式（額面五十円）は約三百七十一万株で、資本金は二億五千三百万円。株式上場に伴い六十万株を公募発行するほか、五十万株を売り出す。主幹事は大和証券SBキャピタル・マーケッツ。

USJスポンサー企業

まず11社を発表

契約料は建設費に加える

二〇〇一年春、大阪市此花区西部臨海地域にオープンする本格的テーマパーク「ユニバーサルスタジオ・ジャパン」の施設スポンサー十一社が、七月三十日に発表された。ディズニーランドなどと同様のスポンサー制で、開業までにさらにスポンサーを増やす。

同園を建設、運営する㈱ユー・エス・ジェイ（USJ、本社大阪、阪田晃社長）が発表したもので、同社は大阪市などが出資する第三セクター。米国のユニバーサルスタジオズ社も資本参加している。九八年十月に着工、建設と開業準備が進められている。

今回スポンサー契約したアトラクションなど協賛施設と企業は次のとおり。「アトラクション」「ターミネーター2・3D」＝松下電器産業㈱、「ウォーターワールド」＝日本コカ・コーラ㈱、近畿コカ・コーラボトリング㈱、「スヌーピー・スタジオ」＝日本生命相互会社、「ジョーズ」＝全日空㈱、「ラグーンショー・ハリウッドマジック」＝キリンビール㈱。「レストラン」「フィネガンズ・バー&グリル」＝アサヒビール㈱、「ロング・ブランチ・バーベキュー」＝伊藤ハム㈱、「ロンバーズ・ランディング」＝キリンビール、「メルズダイナー」＝日本コカ・コーラ／近畿コカ・コーラボトリング、「パークサイドグリル」、「スタジオ・スターズレストラン」＝サントリー㈱、「ビバリーヒルズ・ブランジェリー」＝UCC上島珈琲㈱。食品メーカーはUSJと共同でメニューや店舗開発に取り組むほか、自社商品を園内で販売する。

富士写真フィルム㈱もスポンサー企業となっているが、協賛施設がまだ決まっていない。

「ユニバーサルスタジオ・ジャパン」の建設開業費用は約千七百億円。開業時には十八のアトラクションと四十五の物販、飲食施設が出来上る。USJでは二十社程度までスポンサー企業を増やすことにより、四百－五百億円の契約金を得て、建設開業費に組み込む。

特許・実用新案 出願公告・公開

（8月1日～15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

八月三日＝「プログレッシブゲームシステム」、コナミ㈱（兵庫）、2928493、9-1382294。「ビデオゲーム装置及びビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体」、同、2930237、10-709225。「電子ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、2928829、5-102542。

八月九日＝「ランプ点滅移動速度の設定装置及びランプ点滅移動速度の設定方法」、サミー㈱（東京）、2931815、10-239918。

実用新案登録（旧）

八月九日＝「ボール搬送装置」、㈱タイトー（東京）、2598487、5-43242。

特許出願公開

八月三日＝「ゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、11-206957㊞。「ビデオゲーム装置、ビデオゲームにおける画面表示方法及び画面表示プログラムが格納された可読記録媒体」、同、11-207029㊞。「ドライビングゲーム機のシフトレバー構造」、同、11-207030㊞。「遊戯機用のリールおよびそのリールが用いられたシンボル可変表示遊戯機」、高砂電器産業㈱（大阪）、11-206958。「スロットマシン」、㈱三共（群馬）、11-206959。同、11-206962。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、11-206960。「遊技機及び自動メダル貸機付き遊技機」、㈱オーイズミ（神奈川）、11-206961。「ゲーム装置」、㈱エヌエムケイ（東京）、11-206964。「ゲーム機」、㈱トーキン（宮城）、11-207027。「二方向ゲームシステム」、顔森輝（台湾）、11-207028㊞。「携帯用通信玩具及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、11-207031。「ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体」、㈱エニックス（東京）、11-207032。「異なる種類のゲーム機間でバックアップデータを利用してプレイ可能なゲームシステム」、任天堂㈱（京都）、11-207033。同、11-207034。「ゲームシステム」、㈱チュンソフト（東京）、11-207035。「ゲーム装置及び情報記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、11-207036。「疑似体験用搭乗者移動装置」、㈱日立製作所（東京）、11-207039。同、11-207040。

八月十日＝「遊技機」、㈱三共（群馬）、11-216219㊞。「シンボル可変表示遊戯機」、高砂電器産業㈱（大阪）、11-216220。「スロットマシン」、山佐㈱（岡山）、11-216221。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、11-216222。「回動式遊技機用メダル受渡し器具」、藤井徹（愛知）、11-216223㊞。「コマーシャル機能を有するゲーム機」、㈱アズナス・ベンチャー（千葉）、11-216265。「省エネルギー機能付きのアミューズメント装置及びそれを配置した遊技場」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、11-216266。「電子ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、11-216267。「電子ゲーム装置及び画像表示制御方法」、同、11-216268㊞。「ゲーム装置およびそれに用いられるプログラムを格納した情報記憶媒体」、㈱スクウェア（東京）、㈱ライトウェイト（東京）、11-216269。「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、11-216270。「モーションシュミレーション装置および同装置を制御するためのモーションデータ記録方式」、㈱工苑（神奈川）、11-216271。

コナミ仮処分申請

今度は「ギタージャム」で

無効審判請求されている特許もとに

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は八月九日、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）がコナミの特許を侵害したとしてナムコのTV音楽ゲーム機「ギタージャム」の製造、販売などの差し止めを求める仮処分を東京地裁に申請した、と発表した。

コナミによると、コナミの「ビートマニア」特許（第2922509号）に基づき、今年三月から「ギターフリークス」を約二千台出荷した。しかしナムコが八月に「ギタージャム」の出荷を開始したため、仮処分申請したもの。

コナミはジャレコ「VJ」について同じ特許をもとに六月七日に仮処分を申請、七月二十三日に申請を取り下げている。またナムコに対して「VJ」使用差し止めを求める仮処分を七月二十三日に申請している。いずれも本訴は未提出。

一方、ジャレコはコナミ「ドレミファグランプリ」は、ジャレコ「早押しクイズ王座決定戦」の実用新案（第2576202号）を侵害しているとして八月五日、製造、販売などの差し止めを求める仮処分を申請している。本訴は準備中。

コナミ「ビートマニア」特許は九八年七月三十一日の出願で、九九年六月八日公開されたが、登録は公開より早く四月三十日にされている。第三者が確認できる特許公報には、ジャレコに対する仮処分申請より後の七月二十六日になって掲載された。この特許は新法に基づくもので、公告後に第三者による異議申し立て期間を経て登録されるという旧法の手続きを経ていない。とりあえず権利を与えてから、異議申し立てを受け付けるという新法の「付与後異議制度」によるもの。

特許の権利は登録によって発生するが、その特許が有効か無効かは①特許異議申し立ての手続きか、②無効審判の手続きによって決定される。例えば特許出願前に国内で公然と知られていたり、使用されていたようなものや、国内または海外で頒布された刊行物に記載されていたようなものであることが判明した場合、その特許は出願時まで遡って効力を失う。

その特許が有効だとして、次にその特許が侵害されているかどうかは、民事裁判で争われることになる。特許の無断使用差し止めや、損害賠償の請求ができるが、これは本案訴訟（本訴）と呼ばれるもの。本訴を提起した結果、裁判が長期化してその間の差し止めができないのを防ぐため、仮処分を申請することがある。そして、仮処分申請に対し裁判所は当事者双方から意見を聞いた（審尋）上で決定するが、必ずしも申請を容認するとは限らない。

特許が有効であり、侵害の事実が確定するには裁判所の確定判決を待つ以外ないが、当事者がそれを予見して特許契約に応じるなどのケースもある。しかし一般に、特許は独自に発明したものとは言えないものが多く、また類似した特許が先行している場合も多いので、争いが起こっても無効審判で葬られることがある。

焦点となっているコナミ「ビートマニア」特許について、ジャレコとナムコは特許庁に対し、公然周知の技術を使ったものにすぎないとして、無効審判をすでに申し立てている。この手続きで、全四十項目ある特許の請求項目についてひとつずつ双方が主張していくことになるので、とりあえずはその結果を待つほかないが、無効審判が審決で終わるには二年ほどかかると見られている。

ナムコは八月九日、今回も何ら連絡なしにコナミが仮処分を申請したが、「コナミが独善的に主張している特許は、出願前に頒布されている国内外の多数の刊行物に記載されている発明と同一であり、特許として認められないことが明らかだ」として、徹底的に特許庁および司法の場で争う、との態度を明らかにしている。

ナムコの「ギタージャム」

音楽ゲーム機を

カラオケと融合

ナムコとコナミがそれぞれ

ナムコとコナミはこのほど、それぞれカラオケ機器メーカーと提携、業務用カラオケゲーム機を開発することになったことを明らかにした。

ナムコは七月末に日光堂㈱（本社大阪、中辻一夫社長）と提携、音楽ゲームとカラオケを融合した業務用カラオケゲーム機「ミリオンヒッツ」を開発し十二月にも出荷することを明らかにした。ゲームに使用する曲は日光堂が提供する。

「ミリオンヒッツ」は音楽に合わせて、ギターの弦を弾くという音楽ゲーム機で、同時に二人が演奏できる。音楽は往年のヒット曲から最新のものまで百曲をデータとして収録し、毎月新曲を通信などで追加していく。カラオケのノリで音楽ゲームを楽しむのが特徴。

またコナミは八月五日、㈱第一興商（本社東京、保志忠彦社長）と提携、音楽ゲームとカラオケを融合した業務用カラオケゲーム機「DDR-DAM」を開発し、十一月にもカラオケルーム専用に出荷すると発表した。

「DDR-DAM」はコナミの「ダンスダンスレボリューション」（DDR）と第一興商の通信カラオケ「DAM」システムを接続し、製品化するもの。「DAM」にある「カロリーカラオケ」で、歌唱とダンスの総合カロリー消費量を示すなどが特徴となる。

コナミと第一興商による「DDR-DAM」イメージ図から

バンプレスト展

動くピカチュウ

ゲーム機、乗物機と景品

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）は、八月四日に東京・浅草のビューホテルで、六日に大阪・茶屋町のMBSギャラクシーホールでそれぞれプライベートショーを開き、景品を中心にアーケードゲーム機や定置型乗物機の新作などを披露した。

これは同社のプライズ事業部とAM事業部が共同で開いたもの。両会場合わせて約千五百人のオペレーターら関係者が集まった。

発表されたアーケードゲーム機は「おどって！ピカチュウ」（ホープのOEM）。これは透明ドームの中に置かれた〝ピカチュウ〟の大きなぬいぐるみが、ボタン操作で動き踊るという新タイプで子ども向け音楽アクションゲーム。選択した音楽のリズムに合わせ、ステップ、ジャンプ、うなずき、腕振り、回転の五つのボタンがランダムに点灯する。点灯したボタンを押すと〝ピカチュウ〟がその動きをする。終了後キャラクターカードが払い出される。十一月発売予定で価格未定。このほかプライズマシン「でた目で勝負」（本紙前号「話題のマシン」参照）などを出品。

定置型乗物機は、AOUエキスポで参考出品後完成させた「アンパンマンのゲームライド」（ホープのOEM）。これはベルトコンベア式に流れるコース上で自動車を操作するエレメカドライブゲームを内部に備えたもので、終了後カードを払い出す。二人乗りでOP価格百十万円、十月発売予定。

景品は来年一－三月発売予定の新作を中心に、クレーン機用、「コンビニキャッチャー」および同「DX」用、その他汎用プライズマシン用と分けて多数紹介した。ぬいぐるみからキーホルダーまで多彩な内容で、ほとんどが遊びや実用的な要素など付加価値のあるものとなっている。

バンプレスト新作展で、上は東京会場、下は大阪会場でのようす

シグマ「GF渋谷店」

4階にエステも

増床しリニューアル

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）は七月二十三日、直営店の「ゲームファンタジア（GF）[illegible]

[illegible]ている。増床で約三〇%広くなり、ゲーム機は一八%多い三百四十[illegible]力で、シグマが運営。

また若者に人気のイラストレーターやデザイナーの作品も展示している。同社では〝変身願望〟をコンセプトにリニューアルし、若者文化を採り入れたと説明している。

シグマ「GF渋谷店」4階にあるセルフエステショップのようす

セガ社CGの水族館内で食事

「フィッシュ・オン・チップス」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）が八五%出資し、昨年十月に設立した㈱オアシスパーク（本社岐阜県羽島郡川島町、田副康夫社長）は七月十七日、複合施設「オアシスパーク」をオープンした。アトラクション「VR水族館」を組み込んだレストラン「フィッシュ・オン・チップス」がメインとなっている。

「オアシスパーク」は東海北陸自動車道の川島パーキングエリア（RA）内の屋内施設（千六百平方メートル）。事業会社となるオアシスパークは、セガ社など民間六社が八八・一%、岐阜県、川島町、笠松町が一一・九%出資して設立された第三セクター。

「フィッシュ・オン・チップス」は、「京都JP」や「東京JP」で公開されたVR水族館「アクアアリーナ」とレストランを組み合わせたもの。大画面による映像のほか、客席に十五インチのタッチパネルモニターを設置、説明を受けたりできるようにした。

一階が四百六十平方メートル（八十八席）、二階が百七平方メートル（三十八席）、テラスが四十三平方メートル（二十二席）となっている。十時から二十三時までの営業で、初年度二億四千万円の売り上げを見込んでいる。

このほか三十三台のAM機を設けた「セガワールド」（二百八十七平方メートル）、特産物販店「ギフベスト」（三百七平方メートル）、ファーストフード店「オアシスカフェ」（百八十平方メートル）、コンビニ店「オアシスマート」（百三十四平方メートル）などある。

高速道路PAでのゲーム場は、シグマの「GFアクアライン」が初めての例で、しかも予想外の成功を収めた。川島PAではゲーム場の比重は小さいが、VR水族館をメインに第三セクターで展開するなど異なる。

「フィッシュ・オン・チップス」店内のVR水族館と入口のようす

JAMMA柿原会長

現行会費見直す

業界は形変えて生き残る

JAMMA会長に就任した柿原彬人テクモ社長は、八月二日テクモ本社で記者の質問に対し次のように述べた。

―新会長としての心境、抱負は？

中山隼雄前会長が急に退任し、後任に推薦されたが、まさに晴天のへきれきのようだった。AM業界は大変厳しい環境下にあり、そういう中での会長就任で、どう業界をまとめていくか苦慮している。中山前会長と大きな路線変更はない。

業界は厳しい環境にあるが、これは社会構造の変化によるもので、AMビジネスが否定されたわけではない。高い経営水準を示すオペレーターの例もあり、大変参考になる。買った機械を設置するだけではいけない。古い体質では市場からの退場が求められる。年年歳歳花相似たり、歳歳年年人同じからずではないが、業界は形を変えて生き残ることのできるビジネスだと思う。

―業界の活性化については？

JAMMAとAOUは車の両輪だ。AOUの組織化が十分進めば、機械開発でも面白い提案ができる。例えばリデムプションゲームについて、谷本彰専務は景品を出さないで、マイレージサービスのような考えはどうかと言っている（七月二十六日に開催された非公開の三協会幹部懇談会での発言）。いい意見だと思う。それにより新しい分野のゲーム機開発が可能になる。音楽ゲーム、プリクラなど一過性のものではなく、継続的に収益の上がる機械を考えていかねばならない。

―いわゆる類似品問題については？

三協会幹部懇談会でもNSAの内田博会長から、「業界内で訴えるとか報道されているが、みっともない。何とかならないのか」という意見があった。私も、少し行き過ぎの感があると思う。真摯な気持ちで話合うことが正しい。どこまでが類似品なのか、その基準を決めるのは難しい。類似品が本当にいけないのか。創造性を尊重する精神は大切だが、同時に似たものが出て来る可能性もある。今後もJAMMA内で議論を重ね、会員の賛同を得る答えを出さなければならない。それが業界人の知恵というものではないか。

―JAMMAの進む方向については？

業務用だったTVゲームが家庭内に入っていった。本来の需要は大きいはずだが、業務用の魅力がなくなってきた。画像処理など技術的な差がなくなったのが大きな原因だ。会員は業務用でしかできないような商品作りをして行かねばならない。新しい創造性、リデムプション的なものもそのひとつだ。それによってJAMMAの存在価値が出て来る。

―部会、委員会活動については？

部会はいろいろ作っても中途半端になる。会員の負担も大きくなる。今ある部会制で対処していく。業界活性化のためにJAMMAとAOUの若い人が集って話合えるような会も考えたい。

―会費を値下げするべきとの提案について？

早急に見通しをつけたい。現行会費は会員会社の売上高自己申告制に基づいている。公平と思えるようにするのは難しいが、真剣に取り上げたい。

―AMショーの方向性については？

AMショーはマンネリ化してはいけない、トレードショー（という意味）だけでなく、一般（プレイヤー）にも広く知っていただくことが重要だ。このままでいいのか、今回のショー終了後に見直したい。固定観念を捨て、今後ショーはどうあるべきかを理事会で討議する。今回初めて非会員も出展できることにしたが、これについても検討したい。

AMショーは国際的なショーであり、世界市場を考えた商品作りをしていかなければ、海外からの出展も来場も減少する。世界に冠たる輸出国の名に恥じないよう、開発と業界活性化を進めなければならない。

キャラクターショー99

2日間で4万人

セガ社など64社が出展即売

「東京キャラクターショー99」がニッポン放送主催で七月二十四-二十五日、東京ビッグサイト（東6ホール）で開かれ、二日間で前年比一六%増の四万千九百十二人のマニアたちが集まった。アニメ、コミック、TVゲームなどのキャラクター商品を展示即売するもので、ここでしか入手できないものもあることから、人気を集めている。

この催しはキャラクタービジネス市場の拡大とビジネスチャンスの創出を目的に、九八年八月初めて開かれ、二日間で三万五千五百人を集めた。今回は共同出展を含め六十四社（前回五十四社）が出展。キャラクター商品の展示、販売、最新ゲームの紹介などが行なわれた。AM業界からは十社が出展、これを含め全出展社の三分の一に当たる約二十社がTVゲームのキャラクター商品を出品した。

AM業界からの出展はセガ社、ナムコ、コナミ、カプコン、SNK、アトラス、バンプレスト、データイースト、キョクイチ・東京ムービー事業部、サン電子。キャラクター商品以外に展示したのはセガ社「DC」、ナムコ業務用「鉄拳タッグトーナメント」、SNK業務用「KOF99」など。ある出展社は二日間で約千六百万円を販売した、と言っている。

東京キャラクターショー99で、SNKとカプコンの小間のようす

AOUエキスポ2000

2月24-25日に

方針など運営委員会が了承

AOUエキスポ2000は二月二十四-二十五日、幕張メッセで開かれることになった。AOUの事業委員会が七月二十六日に方針を決め、七月二十九日の運営委員会がそれを了承したもの。

会場はこれまでどおり幕張メッセとなるが、二〇〇一年以降は東京ビッグサイトで開催することも検討する。幕張メッセでの広さは、これまで三ホールだが、出展小間数が減少すれば二ホールになることもあり得る。

日程は、一般入場者も対象にすることから、金曜土曜で決めた。入場料などは従来どおり。今回は関東地区のAOU傘下のオペレーター店舗で、ポスターを掲示、前売り入場券を販売する。

小間装飾についてはこれまでの制限を撤発する方向で進める。これらについては事業委員会の下に設けられる小委員会で検討する。東京都協に対しては、会場での実務などをこれまでどおり委託するとしている。

事務所移転

㈱エム・エス・ケイ＝東京都江戸川区西葛西六丁目六の八の八〇五、☎5667-5670、村上六三社長。

人事異動

コナミ（8月16日）コナミコンピュータエンタテインメント東京社長（企画本部経営企画部長）石塚通弘▽兼経営企画部長、企画本部IS推進部長小林仁

お断り

本号はAMショー特集号につき、「話題のマシン」は休載しました。次号（十月一日号）は九月二十四日の発行予定です。

第37回アミューズメントマシンショー

各社出展内容一覧

（50音順）

本紙恒例の企画として、第37回AMショーの出展各社の抱負および出品内容をまとめ、以下に掲載しました。

ショー開催を前にお忙しい中をご回答下さいました出展各社の方々に、心よりお礼申し上げます。なお、この原稿は八月中旬に締め切りました関係上、実際の出品内容とは異なる部分もあり得ます。

今回のAMショーは九月九－十二日（後半二日間は一般入場）、東京ビッグサイトで開かれ、七十七社（予定）がAM機と関連製品などを多数出品いたします。

この「一覧」は社名五十音順（出版関係は除く）とし、出展社ごとに新製品を中心に分野別にまとめ、製品に通し番号を付けました。

（編集部）

カードベンダー各種

旭精工

出展方針 カード時代を見据えたICカードディスペンサー・エンコーダーなど各種カードベンダー関連機器を中心に、発売以来好評の筐体色に合わせて色彩を選べるオールプラスチック製フロントセレクターのほか、コインホッパー、コインセレクターなど各種ゲーム機器関連製品を展示する。

出品内容 メダル貸し／両替機①「AC－1200T」（新製品）＝店舗に合わせた美しいパネルで自由なデザインでの作製が可能。このほかバージョンアップし音声ガイダンスが出るようにした「AC－3000」、設置場所を選ばない小型両替機「PC－1000」など各種。

電子セクター②「AD－982H」（新製品）＝変造韓国五百ウォン対応で開発した高性能CPU使用のドロップ式。③「AS－2」（新製品）＝四枚のコインを投入するだけでプログラム設定が可能な「AS－1」の発展型で、コインの通路を真下に向け投入選別性能を改善。④「AF－954EF」＝自由な金額に設定可能な積算型。⑤「AF－952」＝フロントタイプの2ウェイ式。

メカニカルセレクター⑥「PFB－730」（新製品）＝全体にエンジニアプラスチックを採用、フロントプレートはカラーバリエーションが揃っている。

ホッパー⑦「SH－400」＝コンパクトでローコスト。使い易さも向上。⑧「CH－800」＝高速ホッパーのヘッドを大容量対応に改良。

コインタイマー⑨「CTB－9540」（新製品）＝積算型セレクター搭載。十円単位で自由に時間設定が可能な四金種対応。

ICカードディスペンサー・エンコーダー⑩「SCD－1000」（新製品）＝データ入力端子を備え、カード払い出し、精算読み取りからカード回収、収納まですべてこの一台で可能。

カードディスペンサー⑪「CD－200シリーズ」＝あらゆるカードに対応。⑫「VCD－300」（新製品）＝ラッピングされたカードも複数枚払い出せる上部出しタイプ。⑬「TCD－200」（新製品）＝積み上げたカードを上部より払い出すのでカードに重量がかからずダメージを与えない。⑭「CTR－700C」＝CD専用。

コイン／メダル投げ込み選別ユニット⑮「BE－15」＝まとめて十五枚まで投入選別が可能。

このほかコインドア、紙幣識別機、照光式ランプなど各種。

シール機に付加価値

アトラス

出展方針 「プリント倶楽部」に始まりすでに第三世代へと進化したシールプリント機は、今や文化と呼ばれるまでに発展したと自負する同社は、さらに発展したシール機市場を目指して〝アトラスネットワークプロジェクト〟を提案する。その一環としてあらゆる客層のニーズに応えるため、「アトラスビジョン」「きるる」など売上げ向上への付加価値商品をはじめ、多様化するAM施設に向けての製品を紹介する。

出品内容 シールプリント機①「ミラクルコレクション」（新製品）＝A4サイズでフレームバリエーションも大幅アップ。全身写真対応。

②「プリティMAXコレクション」、③「MAXコレクション」、④「スタイルコレクション」、⑤「スーパープリクラ21」の各新ソフト。⑥「カードグルービー」。

シール／カードプリント機用ライブモニター⑦「アトラスビジョン」。自動シールカッティング機⑧「きるる」＝ノンプリカットシール機対応。爪プリント機⑨「ネイルモア」。

占い機⑩「ホット占い」（仮称、新製品）＝同社初の占い機で少しエッチで楽しい内容。

プライズマシン⑪「ラリーポイント2」（新製品）＝IMS製。音と光の演出でパワーアップ。

景品＝〝ダンシングベイビー〟を中心に各種。

ミラクルコレクション

シルバー景品中心に

アミューズ

出展方針 人気がある純度九二・五%のシルバーアクセサリーとともに定番キャラクターのサンリオ「キティ」や「トム&ジェリー」の新シリーズをはじめ雑貨物など、バラエティーに富んだ商品を取り揃え紹介する。

出品内容 （すべて新製品）①サンリオ「ピカピカペンダント&KH」＝フラッシュ機能付き。②同「パタパタカレンダー」＝頭を押すと手を上下に振って日付が変わる。③同「メルヘンシアター」＝スタンドライト。④同「マスコットスタンプKH」。⑤同「ホワイトボード」。⑥同「クリスマスブルブルマスコット」。⑦100キャッツ「バッグ」。⑧同「フラッシュKH」。⑨同「マスコットマグ」。⑩同「ハローキティUSAドール」＝ぬいぐるみ。⑪同「USAドールジャンボ」。⑫T&J「フリーストートバッグ」＝ひざ掛けがバッグに入った。⑬同「ポリベロアジャンボぬいぐるみ」。⑭同「オーケストラ」＝メロディー付き。⑮同「くたくたぬいぐるみ」＝ビーズ入り。⑯「トム&ジェリークリスマス」＝メロディー付き。⑰「ゲゲゲの鬼太郎ぬいぐるみ」＝振動付き。⑱同「クッション」＝圧縮タイプ。⑲「バスビッグタグクラシック」。⑳「グレートシルバー925パート2」＝シルバー純度九二・五%。㉑「マイストスーパーカー7」。㉒バス「ビッグタグウォッチ&ケース」。㉓同「デイバッグ」＝2ウエイデイバッグ。㉔同「トラベルバッグ」。㉕同「ミニリールKH」。㉖同「フィールドシルバー925」。㉗「プランドフレグランス」。㉘「干支ぬいぐるみ（辰）」。㉙「レオスコ・アニマルコレクション」。㉚あみっこシリーズなど。

プライズ機と景品を

エイコー

出展方針 人気キャラクターを中心に幅広い商品構成でロケーションのニーズに応えていく。好評のプライズ機「ハローキティのキャンディビンゴ」をはじめ、景品もさまざまなキャラクターのクレーンアイテム、マスコットキー、ファンシー小物、キャンディなどあらゆるジャンルの製品を展示する。

出品内容 プライズマシン①「ハローキティの

サンリオクリスマスドール・イン・バッグ

出展内容 50音順 37th Amusement Machine Show

キャンディビンゴ」＝OP価格九万八千円というバリュー価格。

景品（すべて新製品）②「サンリオクリスマスドール・インバッグ」＝サンタが贈り物に変身するユニークなぬいぐるみ。③「ゴン太クラブぬいぐるみ」。④「ジェニー・ミニフィギュアコレクション」＝着せ変え可能。⑤「おじゃる丸フラシュキー」＝揺れると光る。

本来の遊びを命題に

エイブルコーポレーション

出展方針 これまでオペレーターに喜ばれる情報および商品の提供に邁進してきた同社は今回、アミューズメント本来の「遊び」という命題のもと、各種商品をアピールする。

出品内容 プライズマシン①「スターライトチャンス」（新製品）＝三つのリールを使った大型景品対応機。欲しい景品の番号を目押しで狙う。もし揃わなくても三回までチャレンジでき、またホールドボタンにより一度狙った出目を出せば後は残りのリールを狙うだけ。景品を自分で狙って取ることをプレイヤーに実感させる。②「ブルズアイ」（仮称・新製品）＝エアガンを使用した新タイプ。景品入りの袋をぶら下げたベルトを狙って撃ち抜いて切り、景品袋を落とす。通常はBB弾を一発づつ発射するが、五発同時発射する機能や、トリガーを少し引くとレーザーで焦点を照らす機能などを搭載。

アーケード機③「ハイドロポップ」（新製品）＝若者に人気のハイドロカーをイメージした体感音楽ゲーム機。四つのボタンを操作して、うまくクリアしていく。

パーツキット④「サウンドアイ」＝ミディ型「ブラスト」「アストロ」筐体を迫力のウーハーサウンドのアップライト筐体にバージョンアップできる画期的パーツ。TVゲームの新たな魅力を引き出す。

スターライトチャンス

活気あるコーナーを

SNK

出展方針 TVゲームは活気あふれるコーナー展開を目指し、秋から年末シーズンに向けてのニュータイトルを披露する。またアタリ社、ミッドウェー社の協力により、米国トップランクのTVゲームを多数取り揃える。プライズマシンもゲーム感覚あふれる新作を発表する予定。全体としてバラエティー豊かなラインアップで出展する。

出品内容 TVゲーム機①「原始島（プレヒストリックアイル）2」（新製品）＝夢工房開発「ネオジオ」ソフト。恐竜VS現用兵器で展開するインパクトあるゲームシーンの数々と、ゲーム中随所に盛り込んだ多彩な演出でプレイヤーを盛り上げる。新しい要素を採り入れつつも、〝誰にでも遊べる間口の広いゲーム〟を目指し単純明快なゲームシステムを採用。②「ザ・キング・オブ・ファイターズ99」＝「ネオジオ」ソフト。四人対四人の格闘ゲーム。

③「サンフランシスコラッシュ2049」（参考出品）＝アタリゲームズ社製。美しいグラフィックと抜群のスピード感で展開するレースゲーム。ショートカットコースや派手なアクションが盛り込まれたダイナミックなトラック構成。特許申請中のプレイヤー登録機能搭載でリピート効果が期待できる。

④「インベージョン」（参考出品）＝ミッドウェーゲームズ社製。SFガンシューティングゲーム。侵略してくるエイリアンを倒すだけでなく、記念碑（自由の女神など建造物）を守るイベントも発生。映画のように展開されるシーンの数々でプレイヤーをゲームに引き込む。

プライズマシン⑤「お花畑だ！ハチブンブン」＝サイズや価格の異なる景品を同時にオペレート可能。⑥「ドキドキアイス」＝自動難易度調整機能搭載。⑦「ドラえもんジャンケン大会」＝高さ百三㌢の大きな〝ドラえもん〟キャビネットでアイキャッチ効果。⑧「スーパーおっこち丸」（新製品）＝インタージオ製。高速で落ちてくるメダルを数えて表示の当たり枚数で止める。景品獲得チャンスがアップするラッキールーレットがある。⑨「ドルビー」同。

原始島2

景品にアイデア駆使

エスケイジャパン

出展方針 定番キャラクターの数々やアイデアを駆使したアイテムのほか、新しいキャラクターのアイテムも出品する。

出品内容 景品（すべて新製品）①「GU－GUガンモ・バージョン3・ヌイグルミKH」＝九九年秋冬モデル。②「ハッチポッチステーション」＝同名テレビ番組から〝ジャニー〟〝ダイヤさん〟〝トランク〟の二人と一匹が景品に登場。③「今日のだいちゃん」＝TVアイドルの珍しい動物を採用。④「セクシーコマンド外伝すごいよ!!マサルさん」＝フルモデルチェンジ。⑤「ハイスクール奇面組KH」。⑥「頭文字（イニシャル）D」＝KH。⑦「ドラえもんドラコロ貯金箱」＝丸形。⑧「ドラえもん立体KH」＝いろいろな表情がある。⑨「すくすく犬福・ヌイグルミ」＝TVゲームキャラ。⑩「阪神タイガース野村監督」。⑪「エンジェルベア・ヌイグルミ」＝オリジナル品。⑫「シルビア&シルベスターバック」。⑬「ボンボンアニマルシリーズ」＝オリジナル品で趣向を凝らしたアイテム。

店舗用の監視カメラ

オー・エム・アイ

出展方針 監視カメラを取り付け店内の死角をなくし、明るく楽しい店作りのために、低価格で簡単に取り付けができる目立たない「ショップアイ」を紹介する。

出品内容 監視カメラ①「ショップアイ（白黒）」＝モニター、カメラ、ケーブルのセット。②「ショップアイ（カラー）」＝家庭用カラーテレビに接続。③「ショップアイ・4チャンネル・ビデオスイッチャー」＝四台の「ショップアイ」を接続できる手のひらサイズ。付属ケーブルで家庭用テレビ、ビデオに接続。④「ダミーポリス」＝本物の監視カメラ使用本格タイプ。

無線機⑤「VR－500」＝免許不要で省電力。店舗内の連絡用。

第37回AMショー・メッセージ

独創性と新機軸の発想

JAMMA会長 柿原 彬人

柿原彬人会長

人類史上驚異的な科学技術の発展をとげた二十世紀も、残すところあとわずかとなりました。十九世紀末に、だれがこれほどの科学的進化を遂げると予想したでしょう。「遊び」も時代とともに変化し、科学技術の進化により、アミューズメント産業という業種を誕生させました。

さらに、ここ数年の加速度的な技術進化の波により、当業界は、ローテクからハイテク、2Dから3Dのバーチャルリアリティの世界へと、大きな変貌を遂げました。そして今、新しい世紀、新しいミレニアムという大きな区切りに差しかかり、科学技術はさらなるジャンプアップをしようとしております。

すなわち、インターネットによってもたらされる情報革命であります。世界中を結ぶネットワークにより、国境や人種を超越し、だれもがリアルタイムに共通の情報を得ることが可能となりました。このボーダーレス世界の到来は、既存の産業に構造改革を迫り、また、世界に新たな産業が生まれてくるパワーをもたらすことでしょう。と同時に、人々のライフスタイルを多種多様に変化させていくものと考えられます。

しかしながら、新しいシステムが浸透していく導入期には、人々にシステムへの興味を持たせ、触れさせ、理解させる良きナビゲーターの存在が必要となります。その大きな力となり得るのが〝おもしろい〟〝楽しい〟〝気持ちいい〟という、言語に縛られない「世界共通の言葉」である「遊び」です。まさにこれこそが、情報社会へのハードルを取り除かせ、近づく契機となるコンテンツの最たるものだと思われます。

当アミューズメント産業はまさにこの〝おもしろい〟〝楽しい〟〝気持ちいい〟の追求がビジネスとなっている業界であります。ましてやアミューズメントビジネスは、日本企業が世界の市場を席巻している数少ないグローバルスタンダード産業であります。

ご存じのように現在の日本経済は、銀行破綻による金融システムの不安定、産業構造の変革、少子高齢化等、様々な問題を抱えております。当アミューズメント産業においても、そのスパイラルは免れることはできません。閉塞感漂う苦境の時代に、過去の成功体験や古い慣習に縛られてはいけません。真のルールブレイカーとなることが重要であると考えます。

今後、アミューズメントビジネスも、時代の変化に伴い、店舗内から地域内、国内、世界へとリンクするネットワークビジネス、空間をトータル演出するエンターテインメントビジネスへと広がっていくことでしょう。複雑なニーズの変化に柔軟に対応する独創性、新機軸の発想が、人々の生活に絶えず新鮮な潤いと喜びを与え、引いては、業界を成長させる鍵となると思われます。

最後に、今回の第37回アミューズメントマシンショーが、二十一世紀へ向けての、変化への対応と、将来への飛躍を体現したショーとして記憶されることを期待して、挨拶の言葉と代えさせていただきます。

37th Amusement Machine Show　出展内容 50音順

遊具と乗物組合わせ

大阪娯楽機製作所

出展方針　ファミリーロケに欠くことができないリピート型、滞留型の立体遊具に動きのあるライドを兼ね備え、小スペースで〝遊び〟を集約させた施設を展示するとともに、新シリーズのレール走行乗物も一挙に五機種も披露することにより、これらをロケにおける〝遊び〟スペースの核となる施設としてアピールする。

出品内容　遊園施設①「ボールランド&ジープ」（新製品）＝立体遊具&ライドパッケージ施設。ボールプールを中心にトンネル遊びのチューブ、スライダーなどを集約した立体遊具の中に動くジープの乗物を組合わせたユニット。

レール走行式乗物機（350ミリゲージ）②「のぞみ号（700系）」（新製品）＝ミニSLながらボリューム感があるちょっと大きめのボディーで、親子二人でもゆったり乗車。最小回転半径は、250ミリゲージと同じ。オプションでスピードコントロールレバーも用意。③「サザンクロス号」（新製品）＝②と同じタイプのミニSL。④「ウルトラマンスーパートレイン」＝テーマ曲が流れ、ボタンでビーム音やキャラ音などが出る。キャラの目やカラータイマーが点灯しアイキャッチ効果もある。二人乗り。

同（250ミリゲージ）⑤「アニマルトレイン」（新製品）＝クマの車掌が機関車に乗ったカラフルなSL。走行音、キャラ音声が流れる。二人乗り。⑥「のぞみ号（700系）」（新製品）＝のぞみ号をデフォルメ。走行音、音声付き。二人乗り。

プライズマシン⑦「コスミックGALA」（新製品）＝四段に吊り下げられたキーホルダーのランプ色と同じ色のボタンを選択し、ストップボタンで同じ色に止める。

新おみくじ機を紹介

岡本製作所

出展方針　今回のショーでは、各種大型遊園施設のパネル展示とともに、おみくじをモチーフにした小型アーケードマシンを出品する。

出品内容　「おみくじ機」（参考出品）＝硬貨を入れると、神子さん人形が吉凶を占うおみくじを運んでくる。

付け爪アート自販機

大平技研工業

出展方針　携帯電話グッズの定番となりつつあるシールを作成する「テレアート」に、キャラクターフレームを起用したキットを発表。また今流行のネイルアートを手軽にオリジナルで楽しめる付け爪アートベンダーも披露。これらの斬新なアイデアの商品に加えプライズゲームでは伝説のゲーム「ジライヤ」が装いも新たに登場。このほか魅力あるラインアップを多数用意している。

出品内容　AM自販機①「スーパーネイルアート」（仮称、参考出品）＝ネイルチップ（付け爪）にオリジナルデザインデカールを付ける。両手（十個）で五百円と低価格。②「テレアート・プレミアムキット」（新製品）＝「ルーニートゥーン」の〝バックスバーニー〟や〝トム&ジェリー〟などワーナーのキャラを採用。③「デジラボ」（参考出品）＝その場で短時間にデジカメの写真現像が出来るコンパクトラボ。スマートメディアやコンパクトフラッシュなどさまざまなメディアに対応し、フレーム付きシールも作成。④「メガプリント」＝インターネットでフレームをダウンロード。

プライズゲーム機⑤「ジライヤミステリー」（新製品）＝古代エジプトをモチーフに足元の石版の謎を解き、宝箱に入った景品を手に入れるコンパクト版。⑥「タワーオークション」＝ナレーションが盛り上げ、景品がスロープを走り抜けるなどの演出でアピール。

アーケードゲーム機⑦「ビリーボウル」＝新たにサイドクッション設置。

スーパーネイルアート

ジライヤミステリー

「ハイキー」の新作を

オムロン

出展方針　安定高インカムを維持しているシール自販機「マジックシリーズ」と「ハイキーシリーズ」を展示する。独自のデジタル顔画像処理技術でシール自販機に新風を吹き込んできた同社は、今後も女性集客のキーマシンを提供するとともに、メンテナンス（翌日故障対応）や販促（女性誌への広告掲載）などオペレーターへのサービス向上を心がける。

出品内容　シール自販機①「ハイキーバックライトショット」（新製品）＝「ハイキーショット」のパワーアップマシン。カメラの位置と角度が自由自在に変えられる。ペンによる落書き機能で、何でも自由に描ける。〝おきらく〟〝こだわり〟の二つのモードで無限大に色を変えられる。②「透明マジック」＝肌色調整ができる独自の発色など多彩な機能搭載。③「アートマジック」のCVTキット（新製品）＝高画質デジタル機能、CGフィルター搭載、コラージュ写真も可能。このほか開発中の商品なども出品。

風船遊具施設を展示

オリエンタル産業

出展方針　子どもが楽しめる遊具開発をハード、ソフトの両面から進める。

出品内容　遊具①「ふわふわふうせん」（新製品）＝無数の風船がエアーで飛び交う中で遊ぶ。装飾設備②「ダンシングバルーンウォール」（新製品）＝透明ケース内で風船を乱舞させるもの。

TVスロットの新版

ガゼル

出展方針　メダルゲーム機「メダルチャンプ」の新作を中心に、SC向けメダルゲーム機も出品。

出品内容　メダルゲーム機①「メダルチャンプ」シリーズ＝パチンコ台を再利用しアレンジしたユニークなTVスロット。従来の「源さん」「ミリオンスロット」のほか、新作二機種を披露。②「チャイルドチャンプ」＝同。「メダルチャンプ」のSC版。〝今までのキッズゲームじゃ物足りない〟をテーマにゲーム性を持たせ、子どもの親もターゲットとしたもの。

新TVゲーム2機種

カプコン

出展方針　TVゲームの新作二タイトルを中心に出品。またグッズをプレゼントするイベントやグッズ販売コーナー、CFC（カプコン・フレンドリークラブ）コーナー、家庭用「PC」と「DC」用ソフトコーナーなどを設ける。

出品内容　TVゲーム機①「スポーン」（新製品）＝アメコミの悪のヒーローを登場させたCGバトルアクションゲーム。アスレチック的なフィールドを自由に駆け巡る。最大四台まで通信対戦／協力プレイ可能。「ナオミ」基板使用。②「ストライダー飛竜2」（新製品）＝全方向へ自在に飛び回るアクロバットアクションゲーム。

ストライダー飛竜　2

「ファンシー」の新作

カトウ製作所

出展方針　ヒット機「ファンシーリフター」のコンセプトを受け継いだシリーズの新作をメインに、LEDを用いたシリーズもののプライズ機、メダル機やエレメカキッズメダル機などの新作を数多く展示する。

出品内容　プライズマシン①「ファンシーリフター・ミュー」（新製品）＝〝ファンシー〟シリーズ第三弾。リフターの数を六個にして省スペースでも設置可能。②「ファンシー・ホイール」（参考出品）＝〝ファンシー〟シリーズのキーホルダー版。ルーレットの数字でホッパーが回転、逆回転し、プラス5かマイナス5まで到達すると景品を払い出す。③「ファンシーリフターエクセル」（本紙前号「話題のマシン」参照）。④「キッズクラブ」（仮称、参考出品）＝LED使用。景品ごとにペイアウト率設定可能。

メダルゲーム機⑤「チャイルド倶楽部」（仮称、参考出品）＝省スペース、低価格を目指したキッズメダルシリーズで三種類を展示。⑥「とばしてケロッ」（参考出品）＝ジャンプボタンを叩き、当たりを狙ってカエルを飛ばすエレメカキッズメダル機。⑦「ダイナマイトショットワールド」。⑧「エクセルライン」＝新盤面。⑨「エクセルラインキッズ」＝⑧のキッズ版。高さが低くメダル払い出し枚数を少なくした。

ファンシーリフター・ミュー

出展内容 50音順　37th Amusement Machine Show

2Dと3Dを融合したグラフィック。「PS」基板使用。

メダルゲーム機③「がんばれ！マリン君」（新製品）＝潜水艦キャラを操作し敵を狙って発射。

携帯電話着音メロディー入力機④「着メロコレクション」＝同社TVゲームミュージックも追加しバージョンアップ。

「ダンシングハット」

北日本通信工業

出展方針　初出展する同社は、これからの業界に求められる「低コスト・ロングラン商品」をモットーに新製品開発に取り組んでいることを示す。展示は華やかなマスメダルゲーム機「ダンシングハット」の国内仕様を中心に紹介する。

出品内容　メダルゲーム機①「ダンシングハット」＝リズミカルなメロディに合わせてクルクル回る四色の帽子が並ぶ順番と先頭にくる帽子の色を当てる。レトロチックな筐体。②「ロックンレット」＝ルーレットゲーム。コミカルなロボット筐体を使用。③「スーパーロボレット」。

プライズマシン④「ロックンハット」＝①のゲームの内容を②の筐体に移植。中の景品が見える。⑤「ロボレット」＝デモ中に「いらっしゃいませ」の音声が流れ店頭のマスコットともなる。⑥「ハッピー1」、⑦「ハッピー2」、⑧「HOLO2」、⑨「HOLO3」＝いずれもルーレットゲーム。

AMロボットも展示

ココロ

出展方針　サンリオキャラクターを使用し、女性客を意識したAM機器、安定した収益を確保するスナック自販機、集客力の決め手となる恐竜や人体型の各ロボットなどのハードと演出プランのソフトにより、新時代のファミリー向けエンターテインメント空間創出を提案する。

出品内容　定置式乗物機①ハローキティの「ユニコーン空を駆けて」（新製品）＝香りの風にのって〝キティ〟と一緒に空を駆けるイメージを演出。一人乗り。

自販機②ハローキティの「ポップコーンでサイクリング」（参考出品）＝〝キティ〟のレリーフをあしらった紙カップを大きくしたスタイルのポップコーン自販機。調理中に〝キティ〟とサイクリングゲームができる。

AMロボット③「サーボティラノ3／5」＝サーボ制御によるしなやかな動きのティラノザウルスロボット。④「チャールズダーウィン」＝ダーウィン博士をリアルに再現した人体型ロボット。座った姿勢で上半身と顔の動きをカバー。

生活支援ネット紹介

国際コミュニケーションサービス

出展方針　従来の企業中心の社会を脱皮する生活者主導のネットワーク作りを目指し、マルチメディアで生活者と企業を直接結びつけ全く新しい流通や情報のシステムを確立し、ショッピングやレジャーなどを生活者本位で楽しめるようにするネットワーク活用による生活支援システムを紹介。

出品内容　「トゥゲザーネット」＝旅行・レジャー、スポーツ・アミューズメント、ライフ・ショッピング、ビジネス、コミュニケーションの五つのジャンルに分け、独自の企画で生活支援のためのレア情報やサービス提供システム。

各シリーズの最新作

コナミ

出展方針　ロケーションのメインジャンルとして定着した「ビーマニ」シリーズ最新作各種から、スポーツシミュレーションやメダルゲーム機の最新作などバラエティ豊かな構成により、今年もコナミ色豊かなブースコンセプトで出展する。

出品内容　TV音楽シミュレーションゲーム機①「ダンスダンスレボリューション3rdMIX」（新製品）＝シリーズ第三弾。新要素を追加。②「ダンスダンスレボリューション・ソロベースMIX」＝一人用ダンスゲーム。フットパネルが四方向から六方向に増えマニア向け。四台通信可能。「マルチプレイ」モードと「ノンストップメガMIX」が新しい。③「ビートマニア5thMIX」（新製品）＝シリーズ第五弾。全四十曲以上。九月二十一日発売。④「ビートマニアⅡDX・2ndスタイル」（新製品）＝新曲二十曲以上を追加。九月二十七日発売。⑤「ポップンミュージック3」（新製品）＝シリーズ第三弾。全二十曲以上で前作の曲も収録。キャラや新「ハイパーモード」追加。九月中旬発売。キットは九月十六日発売。⑥「ポップンステージ」（新製品）シリーズ新作だが、従来と異なり足を使って演奏。キャラや曲調はシリーズを踏襲。

TVガンゲーム機⑦「サイレントスコープ」＝標的を探し狙撃する新感覚。

スポーツゲーム機⑧「UFO」（新製品）＝「筋肉番付」とのタイアップによる「ストラックアウト」に続く第二弾。TBS正式ライセンス品。

メダルゲーム機⑨「スティングネット」（新製品）＝縦型ワイドモニターで演出するハイクオリティアニメーション画像による新感覚ゲーム。一人用。プログレッシブ通信機能搭載によるフィーチャーもある。

ポップンステージ

スティングネット

演出用ディスプレイ

コマデン

出展方針　同社はエンターテイメント空間を通して人々に夢と感動を伝えることを目標に、光ファイバーとLEDを使った独創性のある展示を行なう。特にイベントステージ後方のLEDディスプレイは必見としている。

出品内容　①フルカラーLEDディスプレイ（新製品）＝ネット素材や湾曲面にも設置できLEDピッチも自由設定。②「流れるファイバー」（新製品）＝側面発光で色を変え調光をかけ、光の流れる速度など調整可能。③回転LED（参考出品）＝毎秒十回転LEDの残像効果でイラスト表示など可能。半球面状表示で全方向から見られる。

景品運ぶロボットで

こまや

出展方針　プライズマシンとメダルゲーム機の新作を中心に、現在発売中の製品ラインアップを紹介する。

出品内容　メダルゲーム機①「コロコロビンゴ」（新製品）＝子ども用マスメダルゲーム機。ビンゴの当たりパターン（縦、横、斜め）を予想しBET。ターンテーブルが回り、ボールの止まった位置とBETしたパターンが合うと、オッズに合わせメダルが払い出される。

プライズマシン②「エクスプレスロボ」（新製品）＝三つのドアのいずれかに景品が入っており、ストップボタンでドアを選ぶと、そのドアにロボットが景品を取りに行き、景品があれば持って帰ってくる。百五十ミリカプセル景品対応。③「キッズスタジアム」。④「つかんでポンポコ」。⑤「ワンダーハウス」。⑥「じゃんけんポン」。⑦「カニさん親子のクレーン」。⑧「マグネクレーン」。⑨「ギフトショップ」。

アーケードゲーム機⑪「キッズバスケット」（参考出品）＝バスケットボール投げゲームの子ども用。時間内に七得点すれば景品が払い出される。⑫「タイニーホッケー」。

エクスプレスロボ

新作シューティング

彩京

出展方針　初出展する同社は、新TVゲーム二機種を披露し、長期高インカムが期待できる作品としてアピールする。

出品内容　TVゲーム機①「ストライカーズ1999」（新製品）＝九四年「1945」、九七年「1945Ⅱ」に続く、縦スクロールシューティング「ストライカー」シリーズ第三弾。前作の優

ボールプールに乗物

協和プレイプロダクツ

出展方針　「もっと楽しい、もっと賑わいのある、もっと便利な」スペースを創り出すコンセプト作りから企画、設計、ゾーニング、オペレーションシステムまで大型立体遊具を軸に提案する。実物展示の「ボールランドジープ」を一例としたオリジナルユニットから希望の仕様に合わせたプライベートユニットまであらゆるニーズに応える。

出品内容　立体遊具「ボールランドジープ」＝従来のボールプールにライド機を組み合わせたシリーズ。ワンマンオペレーションにより一回二十〜三十名収容。「登る、泳ぐ、滑る」機能に「乗物に乗る」機能を追加し、さらに動きと活気あるスペースを生み出す。

37th Amusement Machine Show

出展内容50音順

ストライカーズ1999

れた要素を受け継ぎ、さらに進化したシステムや新要素などを追加。また、舞台を第二次大戦から現代へ移したことにより、前作のファンのみならず新たなユーザーにもアピール。②「対戦ホットギミック3・デジタルサーフィン」(新製品)‖通信対戦麻雀ゲーム第三弾。(本紙前号「話題のマシン」参照)。新プレイモードを追加。登場キャラクター数はシリーズ最多となっている。インターネットとの連動企画などで話題性もある。

メダル機とTV新作

サミー

出展方針　メダルのサミーを確立すべく、自社ノウハウを生かした作品から、オリジナリティ豊かな作品まで、メダルゲームのラインアップの徹底した充実ぶりをアピールする。また、同社初のSC向けキッズメダル機「メダルコレクション」シリーズを発表する。

出品内容　メダルゲーム機①「60sドリーム」‖同社初の本格的マスメダルプッシャーゲーム。十二人用。スロットとプッシャーを融合し、多彩なフィーチャーと演出がある。②「パチスロレボリューションシリーズ」第五弾「仮面ライダーV3」(新製品)。③「ファイヤートレインシリーズ」第二弾「ファイヤービンゴ」(新製品)‖ルーレットランプの数字でビンゴも楽しめる。メダル獲得フィーチャーが増加。④TV「キッズメダルコレクション」シリーズ第一弾「どきどき金魚すくい」(新製品)‖金魚すくいゲームで最後まですくいきればメダル獲得。重い金魚ほど獲得枚数が多い。⑤同第二弾「シャテキッズ」(新製品)‖射的をモチーフに景品を吊るしてある紙を打ち抜き、取り出し口に落とせばメダル獲得。⑥同第三弾「お宝ロコモ」(新製品)‖汽車を操り、分岐チェックポイントを三つクリアしてゴールに到着すれば、乗車キャラに応じてメダル獲得。⑦「ロイヤルベガスシリーズ」。TVゲーム機⑧「エアロブレード」(参考出品)‖新趣向の対戦型縦スクロールシューティングゲーム。八種類ある戦闘機から一機を選択し、敵と一対一で戦う。特殊攻撃、緊急回避、強化装備、補助攻撃などを駆使して勝ち進む。

アーケードゲーム機⑨「トップドライバー」(仮称、参考出品)‖〝ドラえもん〟を題材としたSC向けドライブゲーム。景品⑩「たれぱんだ」‖磁石で二匹がくっつくものやフロッキー加工のバンクなど同キャラの新作を多数展示。

60sドリーム

独自アイデアの部品

三和電子

出展方針　顧客のニーズに応えながら「より良いものをより安く」をモットーに、独自のアイデアによるゲーム機用部品の開発、研究を進めていることを示す。

出品内容　部品①デジタル式シフトレバー「SLA-30N-2」(新製品)‖ドライブゲームなどに使用。上下または左右の二方向に可動。②照光式押しボタン六角形「OBSA-40UR」(新製品)‖薄型。サイズは四十ミリ。③「お願いステッカー」(新製品)‖「プレイされない方の着席はご遠慮下さい」という新シリーズ。④JVS規格純正電源「SWN-JVS」。⑤ナオミ筐体用対戦ハーネス「CHS-T-NS-A/B」(新製品)。⑥光センサーキット「HS-ASSY」‖「JLF」を光センサーレバーに交換。

シフトレバー

照光ボタン六角

ファミリー向け施設

サンヤス・ヒシノ明昌

出展方針　ファミリー向け走行乗物と観覧車を一部実物展示と動く模型で分かりやすくアピール。その他新製品や既存施設のリニューアルなどもパネルとビデオで紹介。

出品内容　遊園施設①「ワールドダービー/スピンホッパー」(参考出品)‖だ円形走路を走行しカーブでスピンするファミリー向け。②「スピンターンコースター」新型車両(参考出品)‖かわいい車のデザインの新モデル車両を実物展示。(以下新製品)③「アニマル観覧車」‖動物の顔のゴンドラを交換しイメージ一新。④大観覧車‖「パレットタウン」に設置され高さ百十五メートルで世界最高。⑤「パニックロック」‖時計がモチーフの斬新デザイン。⑥「ラピッドリバーライド」‖マヤ遺跡の間を六人乗りボートが下る。⑦「バットフライヤー」‖ぶら下がり式の二人乗り乗物が一本のレールを滑走する。⑧「バーンストーマー」二つの複葉機ライドが前後に傾き交互に回転。⑨「探検パラレルハウス」‖サンリオキャラの演出を採用した子ども向けアトラクション。⑩「GO!GO!エキスプレス」‖サンリオキャラの乗物でドライブする子ども向けアトラクション。

大観覧車

近年設置の遊園施設

三精輸送機

出展方針　遊園地やテーマパークに近年設置した機種を中心に、各種遊園施設(特にファミリー向けアトラクション)を写真パネルと模型で展示。

出品内容　遊園施設①「ファミリーコースター・チボリ鉄道」(新製品)‖高齢者および幼児向けコースター。客席には乳幼児用座席も設置。最高時速約十八キロメートル、最大負荷1・3Gと人に易しい設計。②「メルヘンボート」(新製品)‖丸型ボートに乗ってくつろげるライドアクション。年配者から乳幼児まで幅広い層が楽しめる。花壇や話しかけてくるキャラ人形などを配し、メルヘンチックな世界を演出。③「オーディンエクスプレス」‖都市型静音タイプのコースター。④「フラーナング・フォール」‖日本初のスパイラル型リフトを採用した急流すべり。⑤「スキップコースター・こわこわカー!?」‖ファミリータイプのミニコースター。

このほか富士急ハイランドの「トーマスランド」に昨年一括納入した⑥「ロックンロール・ダンカン」(ミニコースター)、⑦「ハッピー・ハロルド」(回転型ライド)などファミリーライドを紹介。

ファミリーコースター・チボリ鉄道

新型バルーンハウス

シーキューアメニック

出展方針　「早く、安く、楽しく」をコンセプトにしたアトラクションを展示。今回も新しいアイデアのもの、顧客(遊園地やイベント会社など)のニーズに応えられるものを紹介する。

出品内容　アトラクション①「ワームホール」‖目の錯覚でバランスを失う。現在「ジョイポリス」など全国に十五ヵ所設置。コンテナタイプを中心に、同アトラクションを使った新施設を提案。②「バルーンサーカス」(新製品)‖キッズランド向けの新しいタイプのバルーンハウス。特殊バルーンを使用し、中でサッカーやドッヂボールなどが楽しめる。組立て、移動が簡単で屋内、屋外用を用意。

3Dシアター③「スモールキッズワールド」(新製品)‖3Dビジュアルと3Dサウンドを体験。コインオペタイプの二人用。ライオンをイメージしたデザイン。

スモールキッズ　ワールド

新タイプメダル機も

シグマ

出展方針　九九年のキャッチコピー「四次元ゲーム産業へ。メダルゲームはシグマ」をテーマに、ユーザー(オペレーター)にはビジネスとしての発展性を示し、エンドユーザー(プレイヤー)にはメダルゲームの楽しさを表現する。

出品内容　メダルゲーム機①「ザ・ダービー・マーク6Ver2・ヒルクレストパーク」(新製品)‖十人用。新たにダブルアップやトリプルアップチャンスを採用。また勝ち馬による決勝の前に人気投票レースがある。②「ジャックポイント・スライダー」‖八人用メダル落とし。③「キャノンシップ」(新製品)‖一-二人用。波に揺れながら航行する海賊船にメダルを撃ち込み積載したメダルを奪い返すメダルシューティング&プッシャーゲーム。④リールスロットシリーズ「ウィニングホイール・フリー&ワイルド」(新製品)‖メダル三枚BET時、三リール目のシンボルがライン上に出るとフリーゲームの回数が増える。⑤同「ポッチー・ストライク」(新製品)‖犬のキャラが動き演出。⑥ビデオスロット・スーパー8ウェイズシリーズ「モンジロウ」(新製品)‖漫画「考える犬」のキャラを採用。⑦同「ウィニングホイール・ボーナススピン」(新製品)。⑧「宇宙特急メダリアン」(新製品)‖SC向け一人用。モンスター軍団の攻撃をかわしながらメダル工場を目指す。このほか「ミッドスラントシリーズ」の基板キット、カップ式高額両替メダル貸機「MDC-4000」など多彩に展示。

キャノンシップ

正月と来春向け景品

システムサービス

出展方針　クリスマス、正月用の景品を中心に、一月-三月発売予定の春のアイテムなど多数展示。

出品内容　景品(以下すべて新製品)①「たれぱんだぬいぐるみ・秋」‖コーデュロイ素材。②「たれぱんだフィギュアキーホルダー」‖全十ポーズ。③「たれぱんだパジャマ&スリッパ」‖キャラを散らした柄のセット。④「ねこぢるぬいぐるみ」。⑤「ねこぢるぬいぐるみBIG」。⑥「ガチャピン・ムックぬいぐるみ」。⑦「まんまのまんまクリスマスぬいぐるみ」など。

音楽ゲームを中心に

ジャレコ

出展方針　音楽シミュレーションゲーム機を中心に、TV麻雀ゲーム、シール機フレームの各新作を紹介する。

出品内容　TVゲーム機①「ステッピングステージ2・スプリーム」(新製品)‖ステッピングゲームの続編。曲が三十曲に増え新モードを追加。②「ロックントレッド2」(新製品)‖バンドシミュレーションゲームの続編。大ヒット曲を追加。③「レイブマスター」(新製品)‖「VJ」の続編でタケカワユキヒデの曲などヒット曲を収録。④「アイドル雀士・スーチーパイⅢ」(新製品)‖グラフィックと演出に凝った麻雀ゲーム。「ナオミ」基板使用。新キャビネット「ポニーマークV」(参考出品)に組み込んで出品。シール機⑤「なんでもシール委員会」の新フレームバージョン。

オリジナルの部備品

スガツネ工業

出展方針　ゲーム機用部品のソフトダウンステー、アジャスター、スライドレール、など同社の標準在庫品を紹介。また遊園地などに数多くの納入実績をもつ店舗用備品なども展示する。

出品内容　入退室管理システム①「指紋照合機」(新製品)‖指紋を読み取り、扉の開閉に連動させる(ID番号入力不要)。部品②「TOTロック(マグネットキー)かぶせ扉用」(新製品)‖特殊磁石を採用した外から見えないユニークで安全なロック。③「ラプコン搭載ソフトダウンステー」‖独自のダンパー機構で動きをスムーズに制御。このほかキャスター、スライド丁番など各種。

ラプコン搭載ソフトダウンステー

「ビッチ」の景品類を

スクラッチ

出展方針　ストリート系ブランド「ビッチ」のぬいぐるみや雑貨をメインに、「まことちゃん」やサンリオキャラなど各種景品を幅広く出品。

出品内容　景品(以下すべて「ビッチ」ブランドの新製品)①「ラック」‖インテリアとして多目的に使える。②「ストリートドッグ」‖犬のぬいぐるみ。③「ストリートベア2」‖インパクトのあるクマのぬいぐるみ。④「ヒップバッグ」‖腰に巻いたり、リュックにもなる実用品。⑤「ストリートキャット」‖「ビッチ」のロゴ入りの服を着たネコのぬいぐるみ。⑥「ボディーバッグ」。⑦ストリートアイテム‖ドリンクホルダー、ネックポーチ、ベルトポーチなど。⑧「フリース巾着」‖ストラップなど小物を入れたもの。⑨「サバイバルバッグ」‖オレンジと深緑色のワイルドなデザイン。⑩「カーグッズ」‖ヘッドレストに掛けて使えるランチトレー、CDケース、ティッシュケースなど。

ゲーム機用パーツ類

セイミツ工業

出展方針　ゲーム機用の部品類を各種展示する。

出品内容　部品‖ジョイスティック、コントロールパネル(オリジナルとOEM)、レスロック、レバーボール、押しボタン、コネクター、ハーネスなど。

新AM空間の演出を

セガ・エンタープライゼス

出展方針　「新しいアミューズメント空間の演出」をテーマに、多様化するニーズに応えられるよう、ヤングアダルト、グループ、ファミリー、キッズなどターゲットごとに異なるさまざまな世界観を持ったコーナー展開をする。

出品内容　TVゲーム機①「ダービーオーナーズクラブ」(新製品)‖調教やレースを通して強い馬に育てていく、八人用競争馬育成シミュレーションゲーム。カードシステムにより育成馬をカードに記録して持ち歩き、次回に継続して同じ馬を使用できる。

②「F355チャレンジ・ツイン」(新製品)‖通信プレイを可能にした2Pキャビネットで、八人(四台)まで通信可能。「DC」のビジュアルメモリに自分の走行ライン、区間タイムやエンジン回転数などのデータを記録し「DC」で閲覧できる。専用ウェブサイトより全国集計ランキングなどのデータ配信も予定。

③「ジャンボ!サファリ」(新製品)‖一人用ドライブアクションゲーム。アフリカの動物レンジャーとなり、ドライブテクニックを駆使して広大な大地を自由に走りながら、ロープとネットで野性動物を捕獲。行き先や動物の種類など選択できる。

④「トイファイター」(新製品)‖おもちゃのキャラによる対戦格闘ゲーム。固定されたリングではなく、プレイヤーの移動に応じて動くバトルサークルを採用。また体力ゲージを削り合うだけの従来の格闘ゲームとは異なり、投げ技や特殊技を繰り出すことで一発逆転が可能なライフポイント制を採用。

⑤「救急車」(新製品)‖「職ゲー」シリーズ第四弾。一人用。事故現場から救急病院まで負傷者を迅速かつ安全に搬送。荒っぽい運転や衝突などで救急車にダメージを与えたりすると負傷者の容態が悪化し、制限時間が短くなる。

⑥「アウトトリガー」(仮称、新製品)‖通信アクションシューティングゲーム。対テロ特殊部隊の隊員となり空間を自由に走り回りながら、マシンガンやロケットランチャーなど各種武器で敵を攻撃。1Pモードは与えられたミッションをクリアしていく。通信対戦モード(2-4P)はプレイヤー同士が戦い、制限時間内に相手を倒し多くのポイントを獲得したプレイヤーの勝ちとなる。制限時間内なら何度倒されてもゲームは続行。トラックボール、トリガーを採用し業務用ならではの醍醐味が味わえる。

⑦「タッチ・デ・ウノー!」‖右脳能力チェックマシン。タッチパネル操作による簡単チェック&トレーニング。能力チェックシートをプリントアウト。

メダルゲーム機⑧「ボートレース・オーシャンヒート」(新製品)‖十二人用競艇ゲーム機。新開発のキャリアシステムで水上をボートが疾走し、そのようすを「ナオミ」により画面に再現。

このほかディズニーキャラクターをモチーフとした約二十坪のコーナー展開「ディズニー・ファンスクエア・フロム・セガ」を紹介。これは機械から内装、音楽までトータルコーディネートし、家庭用ゲーム機では味わえない空間を演出したもの。今回「ファンスクエア」用の新機種も展示。

ジャンボ!サファリ

トイファイター

ダービーオーナーズクラブ

遊覧乗物の新製品も

泉陽興業/泉陽機工

出展方針　未来志向の都市型立体遊園地「よこはまコスモワールド」の世界最大の大観覧車や世界初の水中突入型ダイビングコースターなど話題の新遊園施設を多数紹介。また同遊園地をはじめ大阪の「天保山ハーバービレッジ」や「フェスティバルゲート」など同社がトータルに参画した施設開発を紹介する。さらに従来は対応できなかった急傾斜地を三次曲線で昇降するモノレールや「きかんしゃトーマス」をデザインしたパークトレイン、遊園地の運営効率化を実現したプリペイドカードシステム、スポーツ感覚のアーケードマシンなど多数の新製品を展示する。

出品内容　遊園施設①「パークトレイン(きかんしゃトーマスタイプ)」

（新製品）＝遊覧・輸送施設。②「モノレール」（新製品）＝従来のモノレールでは困難な場所でもレールの敷設が自在。急な傾斜地でも座席は常に水平に保たれている。③「コスモクロック21」。④「ダイビングコースター・バニッシュ」。⑤シューティングダークライド「エキドナの洞窟」。⑥ファンハウス「魔宮の冒険」。⑦「スピニングコースター」。⑧急流すべり「クリフ・ドロップ」。プライズゲーム機⑨「ストリートナインボール」。⑩「ストリートパイプスピン」（新製品）＝六ヵ所のパイプにボールを入れていく。短いパイプに二個ずつ、レッドパイプに五個入れると景品が払い出される。ペナルティーホールに入るとレッドパイプのボールがキャンセル。コンティニュープレイ可能。⑪「運営管理着券システム」（新製品）＝カードが特殊で単価が安くコストを削減。着券枚数の後処理、機種別の利用管理が容易、券売機売上高および集計が数分で出来る。

幅広いラインアップ

総商

出展方針　幅広いラインアップのプライズ機、アーケード機、TVゲーム機を中心に顧客の満足が得られるようバラエティーに富んだ商品を取り揃えて展示する。

出品内容　（以下すべて新製品）TVゲーム機①セガ社「トイファイター」。②同「ジャンボ！サファリ」。③テクモ「デッド・オア・アライブ2」。④同「1オン1ガバメント」。⑤タイトー「パワーショベルに乗ろう!!」。⑥同「フリップメイズ」。⑦カプコン「ストライダー飛龍2」。⑧彩京「ストライカーズ1999」。プライズマシン⑨タイトー「そろっとーる？BIG」。⑩カトウ製作所「ファンシーリフター・ミュー」。⑪昭和技研「サイバースペース」。ほかAM自販機など。

さまざまな景品類を

大長商事

出展方針　キャラクターものから実用品まで幅広い景品を各種展示。

出品内容　景品＝たれぱんだ、だんご三兄弟、ロボコン、キティなどキャラ使用のぬいぐるみやキーホルダー、エアー式マットやボートなど。

効率経営推進の機器

大仙産商

出展方針　AM施設の効率経営を推進するサービス機器・周辺機器のラインアップを展示。最新型両替機、メダル貸機をはじめ、効率的な売上金精算業務を行なう上で欠かせない紙幣・硬貨計数機など、店舗のフロアからオフィスまで活躍する製品を幅広く紹介する。

出品内容　（以下すべて新製品）メダル貸機①高額紙幣対応「EG-712」、②紙幣対応「EG-722」＝いずれもWホッパー採用でスピーディーなメダル投出。両替機③「ER-715」、④「ER-711」＝いずれも一万円紙幣対応。⑤「ER-722」＝二金種の硬貨をスピーディーに払い出す。

通貨処理機⑥プッシャー用メダル自動花巻機「MWM-10」＝五枚巻、十枚巻の包装メダルを作成。⑦硬貨計数機「CN-20」、⑧硬貨・メダル計数機「CN-21」＝いずれも大容量。

EG-712

ショベルゲーム中心

タイトー

出展方針　CG建機シミュレーションゲーム「パワーショベルに乗ろう!!」を中心に、「Gネット」シリーズ最新作、吊り下げ式プライズゲームシリーズ、SCメダルシリーズなどの新作を取り揃えて紹介する。

フリップメイズ

出品内容　TVゲーム機①「パワーショベルに乗ろう!!」（新製品）＝CG建機シミュレーションゲーム。建機メーカーのコマツの協力で、実際のパワーショベルそのままの操作性を実現（本紙前号「話題のマシン」参照）。

②「フリップメイズ」（新製品）＝「Gネット」第六弾。大量連鎖で相手を倒すという新感覚ポリゴンカードパズル。CPUとの戦いに加え、一人でじっくり遊べる「とことんモード」も搭載。

③「麻雀王」（新製品）＝「Gネット」第七弾。麻雀ゲーム。脱衣なし、イカサマなし、CPUによる調整なしの全自動ビデオ雀卓とも言える本格四人打ち麻雀ゲーム。対CPU戦では、小島武夫プロをはじめ十二名の実在のプロ雀士と真剣勝負を行なう。二人から四人まで通信による対戦も可能。

プライズマシン④「そろっとーる？BIG」（新製品）＝景品吊り下げ式ゲーム「そろっとーる」シリーズ第五弾。従来のLEDマトリクスにメカリールをプラスし新機能搭載。大きくなってもバーごとのペイアウト調整も可能。

フリッパー⑤ウィリアムズ社製「スターウォーズ・エピソード1」（新製品）。

メダルゲーム機⑥「メダルゲッター電車でGO！」（新製品）＝SCメダルシリーズ第五弾。「電

パワーショベルに乗ろう!!（50インチタイプ）

車でGO！」がメダルゲームになって新登場。レバー一つの簡単操作。筐体カラーもカラフル。このほか「キッズレール電車でGO！」「バトルギア」「カプリチオサイクロン」なども展示する。

メダルゲッター電車でGO！

輸入雑貨など景品類

中部商事

出展方針　輸入雑貨を中心に同社オリジナル製品などOEMも含めて今後、開発、企画していく姿勢を示し、より面白いもの、より安いもの、ニーズに合ったものを探し求めていく。

出品内容　景品①「本格派ストップウォッチ」。②「指輪時計」③「キーホルダークロック」など各種時計類のほか、キャラ貯金箱、ストラップ、電卓など豊富に展示。

本格派ストップウォッチ

LEDディスプレイ

タキロン

出展方針　LED・16×16ドットマトリクスパネルを中心に、階調表示ユニットや制御ボードを展示する。

出品内容　備品①「DUF60-16×32T」（新製品）＝RGB256階調のフルカラーLEDディスプレイ。W32×H16ドット。②「DUG40-16×16W1」＝外径六十四ミリ角16×16ドット、RG二色発光のドライバー付きLEDユニット。③「DUG60-16×16W1」＝外径九十六ミリ角、同。④LEDスタンド看板＝据置型で両面表示。

新タイプTVゲーム

テクモ

出展方針　「デッド・オア・アライブ2」をメインに、今秋発売予定の「TPSシステム」の新作など映像出品も含め、同社が掲げている〝ソフトに特化したビジネス〟を全面に押し出す。またインターネットを利用したタッチゲーム「フォトプレイ」など二十一世紀を見据えた上で、喜ばれる商品を絞り込んで紹介する。

出品内容　TVゲーム機（すべて新製品）①「デッド・オア・アライブ2」＝「ナオミ」基板使用。新次元のグラフィックスによる格闘ゲーム。さらに新キャラ、新システムを採用したシリーズ最新作。

②「とんでもクライシス」＝「TPSシステム」第八弾。普通の家族が繰り広げるバカバカしくてクールなノンストップ帰宅ゲーム。爆笑のミニゲーム満載。

③「1オン1ガバメント」＝同第九弾。個人技にこだわった本格バスケアクションゲーム。一対一の対戦に加え、「2オン2」モードでは二人同時、最大四人での通信対戦が可能。キャラデザインは「スラムダンク」の井上雄彦氏が担当。

④「フォトプレイ」＝タッチ画面方式で、カード、パズル、クイズなど二十種類のゲームを内蔵。またインターネットに一日一回約四十秒アクセスするだけで、ゲームランキングの表示が可能。さらに新ゲームはインターネットからダウンロードし供給。三種類のキャビネットで出品する。

とんでもクライシス

1on1ガバメント

電磁カウンター紹介

東京計数工業

出展方針　同社は昭和三十六年創業以来、各種の電磁カウンターの開発を進めてきており、今後も技術開発、研究を重ね顧客のニーズに応えていくことを示す。

出品内容　部品＝電磁カウンター各種。

AM用カラーメダル

トーケン

出展方針　同社のアミューズメント用メダルは、高品質、低価格、短納期をモットーに、業界一の生産量に加え、新技術を常に追求しながら提供していることをアピールする。今回もカラーメダル、クラッド材のG/Sメダルなどの新製品を加え、各種メダルとメダル洗浄機の新型を展示する。

出品内容　①アミューズメント用メダル＝サイズ別、材質別、G/Sクラッド材メダル、カラーメダルなど多数展示。このほか各種機器用および自販機用メダルも紹介。②メダル洗浄機「PW-2000」＝施設用メダルを常温水と研磨剤で洗浄し常にきれいなメダルに保つ。③自動おしぼり機「GEMⅡ」＝天然素材一〇〇％のコットンタオル使用。使い捨てでローコスト、娯楽施設に最適。

ゲーム本来の楽しさ

トーゴ

出展方針　余暇産業の多様化に伴い人々の選択肢が増える中、AM施設への再認識を求めるためには、ゲーム本来の楽しさの追求が欠かせないと考える同社は、新型「もぐら退治ゲーム」や新コンセプトメダルゲーム、好評のカーニバルゲーム

21めんへ続く

勝つのはどっちだ!?
現用兵器VS太古の恐竜!
PREHISTORIC ISLE 2
原始島
原始島2
PREHISTORIC ISLE 2
人を助けてパワーアップ!!
本格派シューティングゲーム
ネオジオから登場!
開発元
YUMEKOBO
夢工房
©YUMEKOBO 1999
NEOGEOはSNKの商標です。 ※画面写真は開発中のものです。

1本で2本のチャンス!!
NBA SHOWTIME & NFL BLITZ99
アメフトとバスケ、人気の2大スポーツをお好みに応じて選択オペレーション可能!!
W チャンス
NBA SHOWTIME
NFL BLITZ99
BLITZ 99
ブリッツ99
NBAスタープレイヤーが勢揃い!
NBA SHOWTIME
NBA ON NBC
NBAショウタイム
スタジアムの興奮を完全再現!
MIDWAY

大きな窓と明るい照明で景品を魅せる!
ハチとお花畑が目印の大型プライズマシン!!
上段・下段で別々に難易度と料金を設定可能! サイズや価格の異なる景品を同時にオペレート!!
お花畑だ!! ハチブンブン
©SNK 1999
◆かわいいハチとお花畑で、女性ユーザーの視線を釘付け!
◆遊び方は簡単、フック式の的にひっかけて景品を落とすだけ!
◆目標ペイアウト率に難易度を調節する自動難易度調整機能搭載!
●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力:330W
●寸法:幅1580mm×奥行き1580mm×高さ1985mm
●重量:295kg
SNK
株式会社 SNK
本社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)3311(大代表)
大阪販売部 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)5588 FAX.06(6338)9506
名古屋販売 〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740

フワフワ浮いてるアイス玉を時間内に上手にすくって景品ゲット!!
Doki Doki Doki
ドキドキアイス
集中力と緊張感で楽しさ倍増!
ハラハラドキドキのプライズマシン登場!!
◆宙を漂うアイス玉の動きで、アイキャッチ効果バツグン!
◆すくうアイス玉の数は、プレイヤーがルーレットで決定!
◆オペレートの手間がかからない自動難易度調整機能搭載!
●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:310W
●寸法:幅700mm×奥行き950mm×高さ1950mm
●重量:110kg
東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
札幌販売 〒007-0848 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。
最新情報をインターネット上でご覧ください。 SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp/
SNK CORPORATION 1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN. TEL.(81)6-6339-5577 FAX.(81)6-6338-7175

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

セガ・オブ・アメリカ社が「DC」
接続でAT&Aと提携
ストラー社長が退任、毛塚氏が副会長に

毛塚　敏郎氏

セガ社は八月五日、米国通信大手のAT&T社と、家庭用TVゲーム機「ドリームキャスト」(DC)を米国でAT&T社のプロバイダーに優先的に接続することで合意した。セガ社の米国家庭用子会社、セガ・オブ・アメリカ社（サンフランシスコ）の社長が退任した。

AT&T社のプロバイダー事業は、百六十万人の会員を持つAT&Tワールドネットサービスが担当しており、今回の合意により「DC」でインターネットに接続する際まず最初に選ばれるプロバイダーとなる。「DC」ユーザーの利用料金は三タイプあり、月十時間コースが約十ドル、月百五十時間コースが約二十ドル、無制限が月約二十二ドルとなる。

米国で九月九日に出荷される「DC」に、専用CD-ROMを入れることにより、容易にAT&Tワールドネットサービスとの接続のセットアップができる。

セガ社は56Kbpsのモデムを内蔵する「DC」を、ネットワーク社会の端末ととらえ、その普及に期待している。大川功会長は、「AT&T、マイクロソフト、NECなどと提携することによって、インターネット時代のゲーム・エンタテインメントを実現するというセガ社の夢がさらに確実になった」と語っている。

欧州では英国BT社とも提携しており、世界中で「DC」ユーザーがインターネットに接続し、ゲーム関係、電子メールなどが楽しめるようになる。セガ社ではこれを、「セガドリームキャストネットワーク」とし、世界最大のゲームコミュニティとして育てていく、と説明している。

セガ・オブ・アメリカ社のバーナード・ストラー社長兼COOは八月十一日付で退任した。このため毛塚敏郎会長代理が、副会長兼COOとして業務を引き継ぐことになった。毛塚氏はホンダフランス社社長を経て、九五年五月セガ社に入り家庭用国内販売を担当、九六年六月にセガ・ユナイテッド社長、九八年一月にセガ・ミューズ社長。今年五月から米国家庭用子会社の会長代理になった。

米国のSCEと任天堂
本体23％値下げ
「PS」と「N64」それぞれ

米国SCEと米国任天堂は八月十六日、それぞれ家庭用TVゲーム機の値下げを発表した。八月二十三日から実施する。

米国SCEは「プレイステーション」(PS)本体価格を、百二十九ドルから九十九ドルに約二三％値下げする。米国任天堂は「ニンテンドウ64」(N64)本体価格を約百三十ドルから約百ドルに約二三％値下げする。

セガ社が米国で九月九日、「DC」を百九十九ドルで発売することに対抗したもの。

米国WMS社決算
ゲーミング67％
AMゲーム、下請けは少ない

米国WMSインダストリーズ社（シカゴ、ルー・ニカストロ社長）は八月十二日、六月末までの第四・四半期決算および年度決算を発表。ゲーミング部門が伸ばして黒字化した。

第四・四半期の売上高は前年同期比一〇七％増の七千二百五十四万ドル、純利益は六百二十九万ドル（前年同期は九十八万ドルの損失）だった。

部門別売上高は、WMSゲーミング社が担当するゲーミング機器が一三％増の四千六百八十七万ドル、ピンボール／ノベリティ機が一三九％増の二千百六十七万ドル、下請け生産が三百九十九万ドル。「ピンボール2000」シリーズ第一作の「リベンジ・フロム・マーズ」は三月に出荷開始、四半期中に約五千八百台出荷した。

年度決算では売上高が前年比八九％増の一億八千七百二十九万ドル、純利益が五百二十五万ドル（前年は二千二百七万ドルの損失）となった。

部門別売上高は、ゲーミング機器が一二二％増の一億二千五百九十五万ドル、ピンボール／ノベリティ機が二一％増の四千六百十万ドル、下請け生産が千五百二十二万ドルで、ゲーミング機器が全体の六七％を占める。ゲーミング機器以外のピンボール／ノベリティ機は、WMS社からスピンオフしたミッドウェー社が仕入れて販売している。

メキシコで「KOF99」の
ファンで埋まる
プラス社が発表会開く

メキシコのプラス・エレクトロニクス社（カウテモ、マリオ・プロトニック社長）が七月十七日、メキシコシティで開催した、SNK「キング・オブ・ファイターズ99」発表会は、プレイヤーら約二万五千人が押しかけるという熱気に包まれたものとなった。

プラス社はSNK製品の独占的販売権を持つディストリビューターで、オペレーター数十社向けに商談会を開いており、これは二回目とのこと。これに合わせ、子どもを含めた一般プレイヤー向けのイベントも、同じ会場で催したため、プレイヤーの熱気に包まれた。

イベントではメキシコの武闘家が、「KOF」キャラクターの衣裳で現われるなど人気を盛り上げた。会場は一度に二千人ぐらいしか入れないので、一時間ごとに入れ替え、午前八時から午後九時まで続けられた。

上の写真で上側はステージ上でSNKの高堂良彦社長（中央）、プラス社のマリオ・プロトニック社長（同右）と武闘家たちによるデモ。

メキシコシティでのSNK「KOF99」発表会のようす（本文参照）

シンガポールのAAE
一段と規模縮小
台湾GTIは活況呈す

「エイシャン・アミューズメント・エキスポ」(AAE)99が七月十四－十六日、シンガポールのコンベンションセンターで開かれたが、出展社数百二十五社、来場者数約千八百人で、どちらも前年実績を三割近く下回る結果となった。

AAEは米国AAMAが九四年に発足させ、九五年にIAAPAが加わった。九七年にシンガポールのAIC社主催「レジャーエイシア」と統合し、AIC主催、AAMAとIAAPA協賛となった。シンガポール開催は三年続いたが、二〇〇〇年は再び香港での開催となる。

AAEは東南アジア市場をカバーする唯一のAM機器展となっており、米欧からリデムプションゲーム機、TVゲーム機などのメーカーが出展。インドなど東南アジアのオペレーターに役立ったとされている。またオーストラリア、台湾からの出展もあった。

これに比べると台湾のTAMA・GTIエキスポ（七月十六－十九日、台北）はかなり熱気に包まれたものとなった。九十五社が三百六十八小間に出展したもので、日本製TVゲーム機は台湾のディストリビューターを通じて紹介された。

台湾展は業界誌「ゲームタイム・インターナショナル」(GTI)主催で、業者団体の台湾AM協会(TAMA)が加わったもの。台北の国際貿易センターで開かれた。

最も人気を集めたのは「ダンスダンスレボリューション・セカンドミックス」などコナミの音楽ゲーム機。日本での流行に敏感な台湾のプレイヤーに受けている。

台湾最大手のIGS社はこれに対抗して、「クレイジーダンシング」の試作機を出品して注目された。またTVクイズゲーム「フォトY2K」、カーレースゲーム機「スピードドライバー」を紹介した。

International Trade Show

Show	Date
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 9-12
World Gaming Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 14-16
AMOA Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
Fun Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
FER-Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 29-Oct1
Preview 2000 (London, UK)	Oct. 6-7
Enada'99 (Rome, Italy)	Oct. 14-17
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Nov. 3-5
IAAPA'99 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 17-20
Forainexpo'99 (Paris, France)	Dec. 7-9
Elex'99 (Moscow, Russia)	Dec. 12-14
Amuse World'99 (Seoul, Korea)	Dec. 13-16
2000	
IMA'00 (Nuremberg, Germany)	Jan. 19-21
Interschau'00 (Bremen, Germany)	Jan. 22-25
ATEI'00 (London, UK)	Jan. 25-27
AOU Expo'00 (Chiba, Japan)	Feb. 25-26
Enada Spring'00 (Rimini, Italy)	Mar. 9-12
India Amusement Expo'00 (New Delhi, India)	Mar. 15-17
ASI 2000 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス

8月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ハウス・オブ・ザ・デッド　2（セガ社）	9.13
2	NBAショータイム（ミッドウェー）	8.52
3	ウォー・ファイナルアサルト（アタリゲームズ）	8.33
4	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	8.08
5	ゾンビリベンジ（セガ社）	8.00
6	ガントレット・レジェンド（アタリゲームズ）	7.94
7	トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ（インクレディブル・テクノロジー）	7.55
8	サイト4（アタリゲームズ）	7.40
9	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.37
10	ブリッツ99（ミッドウェー）	7.22
11	クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ）	7.20
12	カーニビル（ミッドウェー）	7.19
13	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.19
14	エリア51（アタリゲームズ）	7.16
15	ソリティアチャレンジ（ダイナモ）	7.06

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	ハイドロサンダー（ミッドウェー）	9.25
2	ホームラン・ダービー・ピッチャーズデュエル（IL）	9.00
3	クレージータクシー（セガ社）	8.90
4	タイムクライシス　Ⅱ（ナムコ）	8.76
5	スターウォーズ・トリロジー（セガ社）	8.67
6	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	8.53
7	ロードバーナー（アタリゲームズ）	8.20
8	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	8.04
9	サンフランシスコ・ラッシュ・ザ・ロック（アタリゲームズ）	7.85
10	エアーコンバット22（ナムコ）	7.67
11	ガンブレード・ニューヨーク（セガ社）	7.63
12	トップスケーター（セガ社）	7.62
13	デイトナUSA（セガ社）	7.58
14	ハーレーダビッドソン（セガ社）	7.47
15	カリフォルニアスピード（アタリゲームズ）	7.45

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ストリートファイター3・サードストライク（カプコン）	8.56
2	ゴールデンティー99（インクレディブル・テクノロジー）	8.14
3	メタルスラッグ　X（SNKネオジオ）	7.46
4	パワーストーン（カプコン）	7.33
5	ダイナマイトコップ（セガ社）	7.14
6	マーヴルvsカプコン（カプコン）	7.10
7	ゴールデンティー98（インクレディブル・テクノロジー）	7.08
8	ライデン〔雷電〕ファイターズ　2（セイブ／ファブテック）	7.06
9	メタルスラッグ　2（SNKネオジオ）	7.00
10	ゼロガンナー（彩京／ワールドワイドビデオ）	7.00
11	ポイントブランク　2〔ガンバァール〕（ナムコ）	7.00
12	ワールドクラスボウリング（インクレディブル・テクノロジー）	6.96
13	ポリストレーナー（P&Pマーケティング）	6.93
14	バスタムーブ〔パズルボブル〕EX（タイトー／SNKネオジオ）	6.90
15	ソウルキャリバー（ナムコ）	6.89
16	ゴールデンティー97（インクレディブル・テクノロジー）	6.86
17	ストライカーズ1945　パートⅡ（彩京／ワールドワイドビデオ）	6.86
18	テッケン〔鉄拳〕3（ナムコ）	6.75
19	ライデン〔雷電〕DX（セイブ／ファブテック）	6.64
20	バスタムーブ・アゲイン〔パズルボブル　2〕（タイトー）	6.63

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	サウスパーク（セガピンボール）	8.95
2	モンスターバッシュ（ウィリアムズ）	8.18
3	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	7.85
4	リベンジ・フロム・マーズ（バリー）	7.85
5	アタック・フロム・マーズ（バリー）	7.68
6	アラビアンナイト（ウィリアムズ）	7.15
7	アダムスファミリー（バリー）	6.98

《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

15めんからの続き

（トーゴ）

「PLUS」シリーズ最新作などゲーム機本来の楽しさを追求したオリジナリティーあふれる製品を多数出品する。

出品内容　メダルゲーム機①「スマボ」（新製品）＝スマートボールタイプで一人用。スロットでフィーバーポケットが開きボールをどんどん入れられる。②「ジャンピンセブンホール」（新製品）＝トランポリンでメダルが飛び跳ね、うまく穴に入るように操作する。アーケードゲーム機③「パーフェクトリーグＰＬＵＳ」（新製品）＝新カーニバルシリーズ第五弾。九枚の的に決められた数のボールを当てる。④「ハイティングゴースト」（新製品）＝同第六弾。動き回るお化けを狙って銃を撃つ。

季節を問わない景品

トップ産業

出展方針　季節を問わない景品の新作を紹介。

出品内容　景品①「ＴＯＰウォッチコレクション」。②「ＴＯＰキーホルダーＳＰ」。③「ＳＭＯＯＯＣＨ」（仮称、参考出品）。④「ダンシングベアー」（仮称、参考出品）。このほか各種展示する。

ＴＶゲームに趣向を

ナムコ

出展方針　業務用ならではの新しい趣向を採り入れたガンゲーム機やサッカーゲーム機を中心に、幅広いジャンルの新製品を多数披露する。

出品内容　ＴＶゲーム機①「クライシスゾーン」（新製品）＝ガンとペダルを操作する「タイムクライシス」の流れをくむＣＧガンゲーム機。狙撃した敵や背景がリアルに細かく砕けたり変形するという破壊の壮快感を追求。ＤＸとＳＤで出品。

②「ワールドキックス」（仮称、新製品）＝ボール型キック入力部を実際に足でけってパスやシュートを画面上で行なうＣＧサッカーゲーム機。一台で四人まで参加でき、最大四人対四人の通信プレイが可能。ＤＸとＳＤで出品。

③「ミスター・ドリラー」（仮称、新製品）＝地下を掘り進んでいくアクションゲーム。地中はブロックで構築され、ブロックが上から落下しないよう工夫しながら進む。

④「占いクイズ」（仮称、新製品）＝占いをテーマにした新感覚クイズゲーム。全国の占い師を訪ね、占い師が出すクイズに答えると運勢が向上。神頼みや運試しイベントもある。

⑤「ラブちょびん」（仮称、新製品）＝恋愛診断ゲーム。ミニゲームとクイズで進行し結果をプリントアウト。プレイヤーの顔を登録することもできる。

音楽ゲーム機⑥「ウンジャマラミー」（仮称、新製品）＝「ＰＳ」用同名ソフトの業務用版。ギターシミュレーションゲームで、二人用では協力／対戦プレイも可能。

⑦「（名称未定、参考出品）」＝音ゲーの同名「ＰＳ」ソフトの業務用版。ギターとドラムのプレイを楽しむ。二人用ではセッションプレイ。

⑧「ミリオンヒッツ」（仮称、新製品）＝日光堂との共同開発によるギター演奏ゲーム。弦を弾くだけの簡単操作。二人同時演奏もできる。

プライズマシン⑨「スウィートランド４」（新製品）＝フルモデルチェンジし〝景品取り放題〟モードを追加。メンテナンス性も大幅に向上。⑩カトウ製作所「ファンシーリフターエクセル」、⑪同「ファンシーリフターミュー」（新製品）。

メダルゲーム機⑫「ガンバレットフィーバー」（新製品）＝プッシャーゲーム。液晶画面での指示通りチャッカーにメダルを通過させるとチャンス。⑬「とびこせ！ジャンプマン」（新製品）＝ＴＶ画面でキャラをジャンプさせ障害物を飛び越していく。⑭「メダル遊戯六番勝負」（仮称、新製品）＝五人用。回転数字板に矢を発射し、その数字によりゴルフやビンゴ、麻雀など六種類のゲームを進めていく。

このほかシール機「ストリートスナップ」のバージョンアップキットなども展示する。

クライシスゾーン（ＤＸ）

スウィートランド　４

ウンジャマラミー

とびこせ！ジャンプマン

ガンバレットフィーバー

〝野菜シリーズ〟乗物

日邦産業

出展方針　同社はＡＭ業界での三十年以上の経験を踏まえ、定番となっているバッテリーカーや定置式乗物機の紹介をし、特に今回はデザインコストを重視した新製品を展示する。またＡＭ施設の運営・管理の強い味方として売上管理システム「賢太くん」シリーズも新バージョン、新製品をラインアップし、オペレーターが使いやすく運営できるものを用意する。

出展内容　定置式乗物機①「ハローキティ」リニューアルバージョン（参考出品）＝コンセプト、デザインを一新しさらに親しみやすくなった。

バッテリーカー②「すいか」（新製品）、③「とまと」（新製品）＝いずれも定番バッテリーカーのラインアップに新しく加わった〝野菜シリーズ〟となるもの。④「バイクタイプ・白バイ」。⑤「バイクタイプ・赤」。

売上管理システム⑥「賢太くん」シリーズ（店舗版、本部版）＝現金回収から売上集計までを管理。回収データを自動集計で簡単に表やグラフに作成。電話回線で本社が複数店舗のデータを管理できる。⑦「計数機台車システム」＝「賢太くん」と連動させ、メータ回収をしながら現金回収集計ができる移動式。⑧「メダル会員システム」＝メダル預かり、払い出し業務を簡略化し顧客管理をサポート。操作しやすくなったバージョンアップ版を紹介。

硬貨選別機を中心に

日本コンラックス

出展方針　「Ｅ－３４０／３５０」と「Ｎ－２２０」をメインに、ＡＭ自販機向けの紙幣識別機、コインメカニズムなどを紹介する。

出品内容　①硬貨選別機「Ｅ－３４０／３５０」＝電子式。二種類の硬貨を選別するコンパクトタイプ。②同「Ｎ－２２０」＝機械式。単一硬貨を選別するフロントパネル型。③同「ＣＺＸ－３０３シリーズ」＝選別精度が高く、選別および払い出しを行なうコインメカニズム。④ビルバリデータ「ＮＢＸ－１ＳＬシリーズ」＝一時保留、収納機能を備えた薄型。

キャラワールド展開

バンプレスト

出展方針　今回も「キャラクター・ワールド」をメインテーマに出展する。テレビの人気キャラに加え、これまでとは違ったキャラ群も展開。これらは各企業キャラやテレビ局のオリジナルキャラなどで、同社ならではの幅広く支持されるキャラとその新鮮さ、意外性を感じさせるものとなる。またゲーム機もＡＭ事業部のリズムゲーム機「おどってピカチュウ」などキャラの特性を生かしたものを出品。ＰＺ事業部が扱う「コンビニキャッチャーＤＸ」もキャンペーンの発表と併せてアピールする。

出品内容　アーケードゲーム機①「おどってピカチュウ」（新製品）＝ファミリーで楽しくリズムアクションゲームが楽しめるＳＣ向け新感覚ゲーム機。音楽に合わせタイミング良くボタンを押すと、ピカチュウが踊る。曲選択可能。ゲーム結果も表示。最後にカード景品を払い出す。

プライズマシン②「むでんくん」＝設置場所自由の電源不要小型ゲーム機。③「コンビニキャッチャーＤＸ」＝高額景品対応筐体で専用景品も充実。テレビＣＭでもＰＲしていることから、同機購入を呼びかける。

景品＝来年一－三月発売の新作アイテム。初のプライズ化となる強力な新キャラ製品を中心に、人気キャラのアイデア商品などを多数取り揃え、充実したラインナップを発表。

ゲーム機と情報提供

ビーアンドエフ

出展方針　初出展の同社は、オペレーターのインカムアップに貢献できる機器および情報の提供を第一目標としている姿勢を示す。

出品内容　ＴＶゲーム機①テクモ「デッド・オア・アライブ２」。②同「とんでもクライシス」。③中日本プロジェクト「雀帝」＝麻雀ゲーム。以上三機種はビーアンドエフが総発売元となっている。④彩京「ストライカーズ１９９９」。⑤アタリゲームズ社／ＳＮＫ「サー

Manufacturers Directory 1999

VIDEO GAMES

ADK CORP.
Adk Bldg., 3-2-15, Atago, Ageo, Saitama
362-0034
81+48-775-2412
Fax: 81+48-775-2198
K. Arai ... president

ARIKA CO., LTD.
Mitomi Bldg., Shinkan, 1-20-18, Ebisu, Shibuya-ku, Tokyo 150-0013
81+3-3447-5721
Fax: 81+3-3447-5725
A. Nishitani ... president
S. Kosuge ... general manager

ATLUS CO., LTD.
4-8, Kagurazaka, Shinjuku-ku, Tokyo
162-0825
81+3-3235-7823
Fax: 81+3-3235-4109
N. Harano ... president
S. Horibe ... export manager

BANPRESTO CO., LTD.
Piaza Matsudo, 1230-1 Matsudo, Matsudo-city, Chiba 271-0092
81+47-367-7100
Fax: 81+47-367-7302
T. Goka ... president

CAPCOM CO., LTD.
1-3, Uchihiranomachi 3-chome, Chuo-ku, Osaka 540-0037
81+6-6920-3635
Fax: 81+6-6920-5134
K. Tsujimoto ... president
M. Yoshida ... director, amusement business div.
K. Hirao ... general manager, international sales dept.

DATA EAST CORPORATION
4-41-10, Minami-Ogikubo, Suginami-ku, Tokyo 167-0052
81+3-5370-0700
Fax: 81+3-5370-4007
T. Fukuda ... president

EIGHTING CO., LTD./RAIZING CO., LTD.
7-32-2, Nishikamata, Ohta-ku, Tokyo
144-0051
81+3-5711-8181
Fax: 81+3-5711-8180
T. Fujisawa ... president
K. Kawase ... managing director, sales dept.

FUUKI SHOKAI
3/F Fuuki Bldg., No. 2 Torinomukai-cho Misasagi, Yamashina-ku, Kyoto 607-8408
81+75-595-1136
Fax: 81+75-595-1139
Y. Takahashi ... president

FUJI DENSHI KOGYO CO., LTD.
4-8-14, Onitaka, Ichikawa, Chiba 272-0015
81+47-379-0222
Fax: 81+47-379-0337
M. Murakami ... president
A. Himori ... manager sales dept., director

HUMAN CORPORATION
4-4-13, Kichijoji Minami-cho, Musashino-city, Tokyo 180-8555
81+422-70-7777
Fax: 81+422-70-7790
C. Suzuki ... president
Y. Sasaki ... overseas sales div.

JALECO LTD.
2-19-7, Yohga, Setagaya-ku, Tokyo
158-8520
81+3-3708-4830
Fax: 81+3-3708-4822
Y. Kanazawa ... president
K. Jinbo ... general manager

KANEKO CO., LTD.
3-34-4 Shimorenjaku, Mitaka-city, Tokyo
181-0013
81+422-71-7811
Fax: 81+422-71-7819
H. Kaneko ... president

KONAMI CO., LTD.
4-3-1, Toranomon, Minato-ku, Tokyo
105-6021
81+3-3432-5528
Fax: 81+3-3432-5529
K. Kozuki ... chief executive officer
S. Kodaira ... managing director, international business div.

MITCHELL CORPORATION
Yuwa Bldg., 5F, 1-46-4, Asagaya-Kita, Suginami-ku, Tokyo 166-0001
81+3-3223-2606
Fax: 81+3-3223-2703
Roy Ozaki ... president
K. Niida ... senior vice president

NAKANIHON, INC. (DYNAX SOFT)
6-10, Hattan, Moriyama-ku, Nagoya
463-0063
81+52-791-4111
Fax: 81+52-791-1515
E. Hayakawa ... president

NAMCO LTD.
1-21, Yaguchi 2-chome, Ohta-ku, Tokyo
146-8655
81+3-3756-2311
Fax: 81+3-3756-5967
M. Nakamura ... chairman and chief executive officer
T. Nakazato ... general manager

NIHON SYSTEM INC.
1-2-3, Higashi-cho, Kichijoji, Musashino-city, Tokyo 180-0002
81+422-21-3210
Fax: 81+422-21-3483
E. Murakami ... president
H. Wakabayashi ... int'l sales div.

OHIRA GIKEN INDUSTRY CO., LTD.
44, Iwaimanba, Gifu 501-3102
81+58-241-7491
Fax: 8+58-241-8491
T. Ohira ... president
F. Kanai ... director

PSIKYO CO., LTD.
Osumi Bldg., 2F, 5-8-5, Chuo, Nakano-ku, Tokyo 164-0011
81+3-5340-8768
Fax: 81+3-5340-8968
J. Niwa ... president
T. Nonoyama ... foreign trade manager

SAMMY CORPORATION
2-23-2, Higashi-Ikebukuro, Toshima-ku, Tokyo 170-8436
81+3-5950-3760
Fax: 81+3-5950-3761
H. Satomi ... president
Y. Kawamura ... director

SEGA ENTERPRISES, LTD.
2-12, Haneda 1-chome, Ohta-ku, Tokyo
144-8532
81+3-5737-7544
Fax: 81+3-5737-7746
S. Irimajiri ... president
D. Sakurai ... amusement poducts overseas div. general manager

SEIBU KAIHATSU, INC.
2-20-1, Misaki-cho, Chiyoda-ku, Tokyo
101-0061
81+3-3238-9169
Fax: 81+3-3238-9187
H. Hamada ... president

SETA CORPORATION
Ariake Frontier Bldg., Block B, 3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokyo 135-0063
81+3-3599-2520
Fax: 81+3-3599-2522
J. Fujimoto ... president
M. Ohno ... manager

SIGMA, INC.
14-15, Higashi 3-chome, Shibuya-ku, Tokyo 150-0011
81+3-3486-5771
Fax: 81+3-3486-5770
K. Manabe ... president
H. Fukuda ... executive director
H. Goto ... overseas dept. general manager

SNK CORPORATION
1-6, Enoki-cho, Suita-shi, Osaka 564-0053
81+6-6339-5577
Fax: 81+6-6338-7175
Y. Kodo ... president
H. Miyajima ... general manager, international dept.

SUN CORP.
Sunshine, Meieki Bldg., 2F, 3-20-1, Meieki, Nakamura-ku, Nagoya 450-0002
81+52-562-2255
Fax: 81+52-562-2261
M. Maeda ... president
S. Furukawa ... export manager

TAITO CORPORATION
250, Shimoimaizumi, Ebina-Shi, Kanagawa
243-0498
81+462-35-9891
Fax: 81+462-35-2876
K. Nakamura ... president
A. Yonei ... general manager, international sales div.

TAKARA AMUSEMENT CO., LTD.
Tabata Fukuda Bldg., 1-7-3, Higashi-tabata, Kita-ku, Tokyo 114-0013
81+3-3800-9211
Fax: 81+3-3800-9215
Y. Shoji ... president

TATSUMI ELECTRONICS CO., LTD.
14, Toichi-cho, Kashihara-city, Nara
634-0008
81+744-23-4764
Fax: 81+744-25-1191
Y. Tatsumi ... president
S. Tatsumi ... managing director

TECMO LTD.
4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo
102-8230
81+3-3222-7628
Fax: 81+3-3222-7643
Y. Kakihara ... president
N. Osada ... senior managing director
J. Nakamura ... c.o.o vice president
I. Fukada ... general manager

UEP SYSTEMS, INC.
3-8-5, Nishishinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo
160-0023
81+3-3377-8711
Fax: 81+3-3377-1120
Y. Tamate ... president
S. Umezawa ... managing director

VIDEO SYSTEM CO., LTD.
Kyoto Research Park, SCB#4, 7F, 1, Chudoji, Awata-cho, Simogyo-ku, Kyoto
600-8815
81+75-323-0023
Fax: 81+75-323-0024
K. Furukawa ... president
Y. Murayama ... manager

VISCO CORPORATION
3-12-12, Kaname-cho, Toshima-ku, Tokyo 171-0043
81+3-3554-0121
Fax: 81+3-3554-0150
T. Akiyama ... president
Y. Itoi ... int'l sales manager

ARCADE GAMES

KATO MFG. CO., LTD.
24-13, Kita-Karasuyama 6-chome, Setagaya-ku Tokyo 157-0061
81+3-3307-1221
Fax: 81+3-3307-1244
I. Kato ... president
S. Sibuya ... business manager

KOMAYA CO., LTD.
10-4, Uozaki-Minamimachi 6-chome, Higashinada-ku, Kobe 658-0025
81+78-412-2121
Fax: 81+78-412-3851
Y. Onoe ... president

YUEI CO., LTD.
2-6-7, Sarugaku-cho, Chiyoda-ku, Tokyo
101-0064
81+3-3294-1993
Fax: 81+3-3294-1997
H. Uchida ... president

KIDDIE RIDES

HOEI SANGYO CO., LTD.
1-13, Denpo, 5-chome, Konohana-ku, Osaka 554-0002
81+6-6460-9671
Fax: 81+6-6460-9672
T. Eiraku ... president
S. Eiraku ... managing director

HOPE CO., LTD.
50, Imaikami-cho, Nakahara-ku, Kawasaki, Kanagawa 211-0067
81+44-722-6141
Fax: 81+44-711-2779
S. Ono ... president
T. Yano ... managing director

KANTO GORAKU KOGYO CO., LTD.
18-23, Minami-Ikebukuro 1-chome, Toshima-ku, Tokyo 171-0022
81+3-3986-5331
Fax: 81+3-3986-5333
S. Nakamura ... president
S. Ishijima ... export manager

KATO AMUSEMENT CO., LTD.
2-11, 1-chome, Sawaragi-Nishi, Ibaraki-city, Osaka 567-0868
81+726-35-1886
Fax: 81+726-35-1880
K. Kato ... president
Y. Kawamura ... export manager

MASAGO INDUSTRIAL CO., LTD.
Shonan-Kogyo-Danchi, Shonan-cho, Higashi-Katsushika-gun, Chiba 270-1443
81+471-93-5888
Fax: 81+471-93-1764
Y. Masago ... president
M. Masago ... managing director

MIDGETY ENGINEERING CO., LTD.
53-2, Suzuki-cho 1-chome, Kodaira-shi, Tokyo 187-0011
81+423-43-2851
Fax: 81+3-3464-7763
K. Hashimoto ... president

NIPPO LTD.
22, Sobata, Daichi-cho, Iwakura 482-0026
81+587-37-6565
Fax: 81+587-37-6628
T. Okumura ... manager

OKAMOTO AMUSEMENT MFG. CO., LTD.
6-21, 3-chome, Sagisu, Fukushima-ku, Osaka 553-0002
81+6-6451-6151
Fax: 81+6-6451-5530
N. Okamoto ... president

SANOYAS HISHINO MEISHO CORP.
13-37, 5-chome, Minami-Tsumori, Nishinari-ku, Osaka 557-0063
81+6-6661-0920
Fax: 81+6-6661-0921
T. Nagumo ... president
S. Sakamoto ... executive managing director
T. Morimoto ... director
H. Matukawa ... manager

SENYO KOGYO CO., LTD.
8-15, 1-chome, Motomachi, Naniwa-ku, Osaka 556-0016
81+6-6632-1051
Fax: 81+6-6647-2376
S. Yamada ... president
S. Honda ... senior managing director

TOGO JAPAN INC.
1-5-7, Yagumo, Meguro-ku, Tokyo
152-0023
81+3-3718-6461
Fax: 81+3-3725-2420
K. Yamada ... president

PARTS

ASAHI SEIKO CO., LTD.
Aoyama Tower Bldg., 2F, 2-24-15, Minami-Aoyama, Minato-ku, Tokyo
107-0062
81+3-3401-6181
Fax: 81+3-3401-1325
Hiroshi Abe ... president
Kazuya Abe ... export director

SANWA DENSHI CO., LTD.
20-15, Saiwai-cho, Itabashi-ku, Tokyo
173-0034
81+3-3554-2261
Fax: 81+3-3554-2232
M. Saito ... president
S. Kurihara ... trade dept.

DISTRIBUTORS

ABLE CORPORATION, LTD.
Able Bldg., 4-8-3, Ikebukuro, Toshima-ku, Tokyo 171-0014
81+3-3988-2061
Fax: 81+3-3986-5180
T. Kumagai ... president
M. Ohshima ... overseas staff (chief)

YUBIS CORP.
3-1-35, Kawamata Higashiosaka-city, Osaka 577-0063
81+6-6787-1881
Fax: 81+6-6787-1952
S. Kawakusu ... president

37th Amusement Machine Show　出展内容 50音順

フプラネット」。プライズマシン⑥サウンドウェーブ「ナイアガラレインボー」。⑦スタンス「ワンダーファクトリー」。⑧エクセル「ファンキーサーカスビッグ」。⑨船井ヒューコム「セブンセブン」。このほか各種出品する予定。

自由な発想の景品類

ピーナッツクラブ

出展方針　顧客ニーズが多様化する中、「カテゴリーにとらわれない自由な発想での遊びのトレンド創り」をテーマに、他社にない新"奇"戦略をどこよりも早くをモットーとして商品開発に取り組んでおり、その多彩な品揃えをアピール。

出品内容　景品（以下すべて新製品）①「一〇〇キャッツワールド・クリスマスぬいぐるみ」＝五アイテム八十二個入りOP価格三万三千円、十月上旬発売。②「パンダコパンダ」＝AMプライズとして初登場。四アイテム九十個入りOP価格三万円。③「クンクンあらいぐまNEO」＝キュートなポーズのリアルなぬいぐるみ。三アイテム九十個入りOP価格三万円、十月中旬発売。

パンダコパンダ

鍵と錠のシリーズを

ファーストロック

出展方針　高精度、高品質シリンダー錠をアピールし、機械メーカーやオペレーターから幅広く意見を聞き、ニーズに合致した商品の企画、開発を進めていく。また一つのシリンダーでキーチェンジが可能な錠も開発する。

出展内容　鍵／錠①2Vロックシリーズ（F930、F935、F940、F950）＝同社最上級モデル。十二本ピン採用で自販機から金庫錠まで対応。ドリル対策品。②カインドロック（F830）＝リバーシブルタイプ。パイプレンチなどによる強制回転を防止。③コインロックシリーズ（F825、F826、F827）＝スタンダード品。④同（F840）＝セガ社製品および「F940」と互換性がある。本体一体型でローコスト化。⑤八方ロックシリーズ（F750）＝他社との互換性がないオリジナル品も用意。

ファンシーな景品で

フクヤ

出展方針　初出展となる同社は景品メーカーとしての認知度を高めるため、秋冬発売予定の商品を多数展示。特にファンシーなキャラ商品を中心にSC用、女性向けにターゲットを絞りPRする。

出品内容　景品（以下新製品）①「プルーシュくたくたぬいぐるみ」＝遊びの幅を広げよりフレンドリーになった。②「PATのペンギンズホリデーぬいぐるみ」＝おさないまことデザインのペンギン三兄弟。③「ポカポカアイランド」＝五種類の動物。④「星に願いをぬいぐるみ」＝お願いキャラ。⑤「じゃがいぬくんぬいぐるみポーチ」＝マスコットKH付き。⑥「じゃがいぬくんマスコットKH」。⑦「プルーシュあみぐるみ」＝手作り。⑧「プルーシュビッグサイズぬいぐるみ」＝四十センチサイズ。⑨「おすもうアニマルべや」＝相撲と動物が合体した新コンセプトキャラ。⑩「シャティぬいぐるみ」。⑪「おめでたやーぬいぐるみ」＝正月縁起ぬいぐるみ。招き猫、ダルマ、エビス、福助、龍をパロディーアレンジ。⑫「クリスマス・アクリルランド」。（以下二種類参考出品）⑬「プルーシュビッグクッション」＝動物の顔。⑭「Jプルバックカーアソート」＝RV車を中心に国産車で構成した八種アソート。

このほか各種アクリルストーン、「トッポジージョ」キャラ製品、ゴーグルサングラスなど各種。

プルーシュくたくたぬいぐるみ

新メダルと景品類も

光新星

出展方針　メダルコーナーの魅力をより幅広くアピールするため、メダルそのものに高いクオリティが求められていることから、同社が品質にこだわり続け自信を持っているアミューズメント用メダルが、ロケのニーズに応えていこうという物作りへの熱意を集結させ、耐久性に優れグレードの高さを感じさせるフォルムであることをPRする。

出品内容　①メダル（新製品）＝オリジナルデザイン三種。洋白ゴールド、ステン、キリンス、18金色、ニッケル。②メダル洗浄機「ユースター2nd」＝メダルの詰まりを解消した独自のディスク機構。③ユニフォーム（新製品）。

景品（新製品）＝"スヌーピー"と"ピングー"の化粧品類や"M&M"のキャラ商品"モンスターハウス"のグッズなど他店とは違うものを紹介。ドリンク剤＝遊び疲れの回復にサービスとしての提供用。シースルーベンダーも用意。

景品シリーズ

SC向け新メダル機

富士電子工業

出展方針　今後もメダルゲーム機を中心に、大人から子どもまで遊べる、飽きの来ないコンセプトのゲームを作り続けていくことを示す。

出品内容　メダルゲーム機①「ビンゴキッズ」（仮称・参考出品）＝SC向けシングルメダル機。シリーズ最新作。ボールを落としビンゴを作る。7ライン揃えば九十九枚の大当たり。②「それいけおうまさん」＝SC向け四人用マスメダルゲーム機。コミカルな馬がアイキャッチ。③「サーカスキッズ」＝SC向けシングルメダルゲーム。④「でるでるキッズ」など一連のメダルゲームシリーズ。

出展内容 50音順　37th Amusement Machine Show

取り扱い商品の幅を広げ

船井ヒューコム

出展方針　船井電機グループの一員としてAM業界に参入し四年目となる同社は、社員メンバーを一新した新態勢となり、取り扱い商品の幅を大きく広げて出展する。

出品内容　メダルゲーム機①「トゥルーラブ」（新製品）＝新感覚のプッシャーマシン。プライズマシン②「7×7（セブンセブン）」＝超大型スロットマシン。③「ドリル・オ・マティック」（参考出品）＝運の介在を許さない真のスキルゲーム。④「スピン・スピン・ミニ」（新製品）＝景品のサイズを問わない。低価格。

自販機⑤「Dスタジオ Ⅱ・ジュニア」＝全身写真シール機の新バージョン。現在千台出荷。⑥「着メロスタンド」（参考出品）＝携帯電話の着信メロディーに流行歌などを簡単操作で入力できるもの。

小物をパッケージ化

ブルーム

出展方針　発想の斬新さと独自性で、楽しく喜ばれる景品製作を目指す。今回は使い方が限られていた小物景品をクレーン機対応に変え、新たなアイテムとして展開する「ポイズ・ヒップ」を提案。

出品内容　景品①「ポイズ・ヒップ」（新製品）＝アイキャッチ効果とギフト性に優れたパッケージ。香水、紙物などをクレーン機対応景品に変える。②「カーブラックライトグロウボディ」＝カージャック付き。③「スペースワーム」＝変形自在のネオンワイヤー。④「ニューグロウサウンドスキップ」＝砂がゆっくり落ちる。⑤「スフィア」＝携帯アクセサリー。香水アトマイザー付き。⑥「ミンキー」＝同。ミンクボンボンを使用したアクセサリー。

メカ音楽ゲーム機も

ホープ

出展方針　長期間安定した高インカムを保つキディライドやカーニバルゲーム機が、昨今の厳しい環境下で改めて見直されている中、健全なファミリーエンターテイメントを長年提案してきた同社は、今回もさまざまな商品を発表する。

出品内容　定置式乗物機①「アンパンマンのゲームライド」（新製品）＝バンプレストとの共同開発機。本格メカドライブゲーム付きで、乗物とゲームの遊びを同時に楽しめる新コンセプトタイプ。人気キャラを大きくレイアウトしアイキャッチ性が高い。②「にこにこピカチュウ」＝同。百七十センチサイズにキャラをデザイン。③「くるりんらんどトーマス」＝同。ミニメリー。④「ベビールーニーテューンズ・わいわいトレイン」＝ワーナーのキャラ採用。メカトロゲーム付き。⑤「ちびっこショベルカー」＝ショベルを動かしボールをすくう。⑥「プリティゴーランドDX」＝三人乗りメリー。

アーケードゲーム機⑦「ストリートパイプスピン」（新製品）＝泉陽興業との共同開発機。ターンテーブル上の五本のパイプにボールを投げ入れ、いっぱいにすると景品が払いだされる。カーニバルゲーム初のコンティニュー機能付き。⑧「おどってピカチュウ」（新製品）＝バンプレストとの共同開発機。音楽に合わせ五つのボタンをタイミング良く押すと"ピカチュウ"が楽しく踊るという新感覚のメカトロ音楽ゲーム。

おどってピカチュウ

ノスタルジー感覚で

豊永産業

出展方針　出品展示だけでなく、業界内各位をはじめ一般ユーザーまで共有できる楽しさ（アミューズメント）の記憶をノスタルジックなモチーフによって再現し、楽しさとともに存在したさまざまな皮膚感覚にスポットを当てたコンセプトスペースとして、日ごろ見失いがちな大切なことを再確認する場として、同社企業コンセプトとともに表現することを目指す。

出品内容　遊園施設①「スレッジハンマー」（新製品）＝地上三十四メートルからの垂直落下、反転、急勾配キャメルバック走行、急上昇、宙返りという衝撃コースの連続組み合わせを特殊車両によって実現した世界初のニュータイプローラーコースター。②観覧車＝五十メートル。回転トランス構造の美しさを強調。ゴンドラは電飾により山ホタルのイメージ。③ウォーターライド＝円型ボートで各シーンを観賞。④「メルヘンコースター」＝ファミリー向けで楽しいシーンを設置。⑤「アドベンチャーサファリ」＝光線銃付きジープに乗り標的狙う。

乗物機とオルゴール

真砂工業

出展方針　既成の枠にとらわれず遊びを追求し続けるキッズファクトリー事業部が、遊園施設をVTRと模型で紹介するとともに、従来のカーニバル機や定置式乗物機、オルゴールも出品する。

出品内容　①各種遊園施設＝VTR、模型、ライド部を実物で紹介。②乗物機「ぺんぎんバス」。

カーニバル機③「カッパくえくえフリスビー」。④木製手作りオルゴール＝手作業のオリジナル品。メリーゴーランドやコーヒーカップをモチーフとしたものを出品。

美しい中古と新製品

ママトップ

出展方針　同社ならではの"新品同様の美しい中古機"とともに新製品も扱い、これからのロケーションの活性化にさら

AMショー'99小間配置
（8月5日現在）

9月9－12日 東京国際展示場（東京ビッグサイト）

東6HALL　東5HALL　東4HALL

コナミ　シグマ　アトラス　カプコン　タイトー　SNK　ナムコ　セガ・エンタープライゼス　サミー　ユウビス　テクモ　バンプレスト　ジャレコ

に貢献していくことを示す。

出品内容　ナムコ製品を展示する予定。

新マスメダルゲーム

漫充堂

出展方針　同社第一弾のマスメダルゲーム「ドリームラン！」をはじめ、さまざまな商品を展示することによって顧客に満足を与えられるようPRする。

出品内容　メダルゲーム機①「ドリームラン！」（新製品）＝キュートなキャラを使ったカラフルなデザインの四人用ルーレットゲームで、スロットによるボーナスチャンスもある。②「ゴールドストライク」＝5ラインスロット。③「フラワードリームナイン」＝8ラインスロット。プライズマシン④子ども用景品機（参考出品）＝ルーレット式。かわいいデザインでコンパクトサイズ。自販機⑤「ビーストアタック」（新製品）＝"ビーストウォーズ"のフィギュアが払い出される。カプセル不要。

ドリームラン！

無公害のゴーカート

ミゼッティ工業

出展方針　今後の環境問題を考慮した無公害、無騒音のバッテリー式新ゴーカートを二機種、また遊園施設は"レールを外れて水上へジャンプする"日本初のヘージ社製ウォーターシュート「ノーティックジェット」をはじめ、フス社、アローなどの新製品をパネルやビデオで紹介する。

出品内容　ゴーカート①「M169型」（新製品）＝二人乗りゴーカートをベースにバッテリー式の駆動に改造。②「M164型」（新製品）＝バッテリー式。無公害、無騒音で地球にやさしい。③「M162型」＝F1スタイルの一人乗り。④「M158型エクスプローラー」＝キャタピラ式で悪路も走破可能。バッテリーカー⑤「M166型ハーレー」。電気モーターカー⑥「ボブカート」＝トロリーで集電しながら走行するボブスレー型ライド。最高時速約四十キロメートル。

ボブカート

ファミリー向け機械

友栄

出展方針　SC店舗内にて親子そろって安心して楽しめるファミリー向けのゲーム機を各種出品する。

出品内容　プライズマシン①「サイバースペース」（新製品）＝パチンコ、ビンゴ、スロットをミックス。持ち玉がなくなるまでに縦、横、斜めのラインを揃えると景品が払い出される。ペイアウト率十六段階調整可能。②「デカ楽くじ」。

メダルゲーム機③「クレイジートークンズ」（参考出品）＝子ども用。大きなメダルをタイミングよく落下させ縦、横、斜めのラインを揃える。大小の当たりがある。④「ブンブンハッチ」（参考出品）＝子ども用。③と絵柄が異なるバージョン。⑤「ポーラースター」。

自販機⑥「パンダちゃんの綿菓子機」。

ドイツ製の遊覧バス

ワック

出展方針　同社の知名度向上と販路拡大を目的に初出展し、主力製品であるドイツ製遊覧バスとともに、ソニー製映像シミュレーターを紹介する。

出品内容　遊園施設①「チューチュートレイン」＝ドイツ製汽車型連結バス。レジャーランドや遊園地、公園などで定番の輸送・遊覧システム。

映像シミュレーター②「アミューズビジョンライドS1」＝ソニー製3D実写体験シミュレーター。一人用。コインオペレーションタイプ。

チューチュートレイン

販売に"付加価値"を

ユウビス

出展方針　メーカーに対するコンサルティング、オペレーターに対する営業（運営）の仕方などを提案し、機械、景品の販売に絡めて全力で取り組んでいくことを、VAS（バリュー・アディッド・セールス）＝付加価値販売と認識し、今回も役に立つような商品を取り揃えて紹介する。

出品内容　プライズマシン①「ラッキークレーンDXⅢ」＝サンプルケース付きでアイキャッチ効果。②「スマートキッズシリーズ」＝ファミリースマートボール。「ラインズボール」「チアゴルフ」「キッズフラワー」「キャットプレイ」「グラスダービー」の五機種のラインアップ。③「ヘキサ800」＝大型八百円景品対応景品落とし。④「ミラクルスイング」＝一人用コンパクト型景品落とし。

以上のほか海外から、**米国ビーシュア社**が空気を送り込んで立ち上がる「エアーダンサー」などイベント用「エアーチューブ」を、またスペインの**ファルガス社**がキディライドなどをそれぞれ展示する。なお韓国からの出展申し込みについては八月二十四日現在でなお審査中となっている。

アミューズビジョンライドS1

第37回アミューズメントマシンショーにて、お待ちしております。

本社3号館　東京都大田区東糀谷2-12-14　電話03(5737)7539(国内販売部)
電話03(5737)7541(国内販売部・プライズ販売課)
電話03(5737)7544(海外販売事業部)
電話03(5737)7523(アミューズメント施設事業本部)
電話03(5737)7528(アミューズメントテーマパーク運営部)
札幌販売　札幌市豊平区豊平五条3-2-34　電話011(841)0250(直通)
関西販売　大阪府豊中市豊南町東2-5-3　電話06(6334)5336(直通)
九州販売　福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5　電話092(452)6843(直通)
名古屋販売　愛知県名古屋市名東区社が丘1-804　電話052(702)3003(直通)

SEPTEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機―ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	–	バーチャストライカー　2　バージョン2000（セガ社） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	7.58
2	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99（SNKネオジオ） The King of Fighters '99 (SNK)	7.23
3	2	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	7.10
4	3	バーチャストライカー　2　バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	6.11
5	5	バーチャストライカー　2　バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	5.71
6	4	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	5.63
7	9	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.58
8	14	対戦ホットギミック　快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick"Kairakuten"* (Psikyo)	5.55
9	6	ストリートファイター　EXプラス（カプコン） Street Fighter EX Plus (Capcom)	5.51
10	7	クレイジータクシー（セガ社NAOMI） Crazy Taxi (Sega)	5.50
11	11	バスト・ア・ムーブ　2（メトロ／ナムコ） Bust A Move 2 (Metro/Namco)	5.45
12	–	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	5.33
13	8	スーパーワールドスタジアム　99（ナムコ） Super World Stadium 99 (Namco)	5.06
14	10	ジャイアントグラム全日本プロレス　2（セガ社NAOMI） Giant Gram (Sega)	5.02
15	12	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	5.01
16	15	パズループ（ミッチェル） Puzz Loop (Mitchell)	5.00
17	18	スーパーパズルボブル（タイトーGネット） Super Puzzle Bobble (Taito)	4.93
18	13	ギャロップレーサー　3（テクモ） Gallop Racer 3 (Tecmo)	4.79
19	26	武力・ブリキワン（SNKネオジオ） Buriki One (SNK)	4.73
20	21	ダイナマイトベースボールNAOMI（セガ社） Dynamite Baseball NAOMI (Sega)	4.57
21	16	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.54
22	22	すくすく犬福（ビデオシステム／トーワジャパン） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.53
23	25	メタルスラッグ　X（SNKネオジオ） Metal Slug X (SNK)	4.43
24	17	ぐわんげ（ケイブ／アトラス） Guangen (Cave/Atlus)	4.38
25	19	ジョジョの奇妙な冒険（カプコン） Jo Jo's Venture (Capcom)	4.37

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ドラムマニア（コナミ） Drum Mania (Konami)	8.76
2	–	サイレントスコープ（コナミ） Silent Scope (Konami)	8.71
3	2	ダンスダンスレボリューション・セカンドミックス（コナミ） Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 2nd Mix (Konami)	7.62
4	3	ギターフリークス（コナミ） Guitar Freaks (Konami)	7.41
5	–	ギタージャム（ナムコ） Guitar Jam (Namco)	7.33
6	4	バトルギア（タイトー） Battle Gear (Taito)	7.26
7	7	スリルドライブ（2P／SD／DX）（コナミ） Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	7.22
8	9	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（DX／UP）(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	6.86
9	11	タイムクライシス　2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.85
10	6	ポップンミュージック　2（コナミ） Pop'n Music 2 (Konami)	6.67
11	–	ロックントレッド（ジャレコ） Rock'n Tread (Jaleco)	6.50
12	8	ビートマニアコンプリートミックス（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] Complete Mix (Konami)	6.36
13	5	ステッピングステージ（ジャレコ） Stepping Stage (Jaleco)	6.25
14	12	エアラインパイロッツ（SD／DX）(セガ社) Airline Pilots (SD/DX) (Sega)	6.18
15	10	ビートマニア・フォースミックス（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] 4th Mix (Konami)	6.05
16	13	レースオン！（SD／DX）（ナムコ） Race On ! (SD/DX) (Namco)	5.91
17	15	ガンバァール（ナムコ） Point Blank 2 (Namco)	4.82
18	16	セガラリー2（DX）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	4.73

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	3	エル（メイクソフトウェア） el. (Make Software)	7.88
2	1	透明マジック（オムロン） Transparent Magic (Omron)	7.75
3	2	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	7.61
4	5	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	6.44
5	4	デカプリ（アイエムエス） Deka-Pri (IMS)	6.33
6	6	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	5.88
7	7	なんでもシール委員会（ジャレコ） Sticker Magic (Jaleco)	5.46

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

英文版業界ニュース

Jaleco Counter-Attacks Konami's Legal Moves

Konami Co., Ltd., Tokyo, has been filing a series of requests for preliminary injunctions against both Jaleco and Namco with regard to Konami's "Beatmania" patent (No. 2922509). Against this, Jaleco Ltd., Tokyo, brought a request for a preliminary injunction against Konami on the grounds that Konami violated Jaleco's "new design for practical use" patent (No. 2576202) for the game "Speed King – King of Quiz".

Konami initially filed a petition for a preliminary injunction to prevent Jaleco from manufacturing and selling Jaleco's music video game "VJ" on June 7, but Konami withdrew the petition on July 23. Konami again filed a petition for a preliminary injunction to prevent Jaleco from manufacturing and selling Jaleco's music video game "Rock'n Tread" on August 18.

Konami also filed a petition for a preliminary injunction to prevent Namco from operating Jaleco's "VJ" on July 23, and a petition for a preliminary injunction to prevent Namco from manufacturing and selling Namco's music video game "Guitar Jam" on August 9.

Although Konami has not yet brought a lawsuit concerning these cases, it asserts that Konami's patent is violated in all of them. On June 21 and July 30 respectively, Jaleco and Namco formally began legal proceedings requesting the Patent Office to declare Konami's patent invalid. If the Patent Office judges this patent to be invalid, it becomes invalid right back to the date of its application (July 1998). It is expected that the Patent Office will take two years to reach a decision.

In the meantime, Jaleco has shipped 1,500 units of the video quiz game "Speed King – King of Quiz" series since July 1993, and secured design rights for it on April 17, 1998, as an industrial property. In Japan, "new designs for practical use" are also protected by law. Jaleco brought a request for a preliminary injunction on August 7 before the Tokyo District Court concerning Konami's video quiz game "Quiz Doremifa Grand Prix". This is a preparatory step before bringing a lawsuit. According to Jaleco, the reason that they filed for a preliminary injunction against Konami was because Konami had filed a series of petitions for preliminary injunctions against Jaleco and Namco. Jaleco had hoped to reach a negotiated settlement, but Konami continued to be aggressive, said Jaleco.

Konami has declined to comment but Konami's lawyer said, "Since it is a claim about the video games manufactured more than two years ago, we are puzzled. However, we are confident that we have not violated Jaleco's right."

Konami established sales companies affiliated with Konami two years ago, so that its products are directly sold to operators through those companies. On this basis, Konami's policy has been not to sell Konami coin-op games to specific operators such as Sega Enterprises. Many tradesters take the view that the current legal dispute is Konami's way of protesting against its treatment by JAMMA regarding the "C&C Charter".

Supreme Court Rejects Hori's Final Appeal

SNK Corp., Osaka, won its lawsuit against Hori Electric Co., Ltd., Yokohama, which had manufactured and sold controllers for the home video console "NEO·GEO" without SNK's permission, and it was confirmed that SNK should receive ¥121 million in compensation for damages.

Hori Electric has manufactured and sold about 64,000 units of the controller "Fighting Stick NEO" and "Fighting Stick Neo II" for the "NEO·GEO" since December 1993. Based on SNK's complaint, the Osaka District Court passed judgement ordering Hori Electric to compensate SNK for damages. Against Hori Electric's intermediate appeal, the Osaka High Court passed judgement rejecting the appeal in December 1998. Although Hori Electric further brought a final appeal, the Supreme Court rejected the final appeal on July 8, 1999, and the original judgement was confirmed.

Game Machine

Editor: *Masumi Akagi*

Amusement Press, Inc.

Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

New Rules Trouble AM Show

At the Amusement Machine (AM) Show held by JAMMA and JAPEA, 77 companies will exhibit using 1,059 booth units. Last year, 74 companies exhibited using 1,301 booth units, so that the booth size decreases by 18.6%. However, it is not yet decided whether the Korean industry group KAMMA participate. KAMMA had intended to use 18 booth units.

At this year's AM Show, it was decided that exhibits from non-members be accepted and this has led to great confusion. The planned participation of a group from Taiwan has also been cancelled. As for exhibition by KAMMA group, since its application forms were delayed, the Show Committee will not decide on whether to accept the application until the end of August. Meanwhile, exhibition by three companies was permitted after the application deadline (this is against the rule fixed by the Show Committee). Also, at a meeting of the Show Committee held after the deadline, since it was decided that exhibition of used games be prohibited, one company cancelled its exhibition.

In 2000 the AM Show is scheduled to be held at the Tokyo Big Sight from September 21–24, the same time as the AMOA Expo (September 20–22). This violates the agreement between the Japanese and American associations that the shows not be held at the same time. The reason for the clash of dates this time is that, since the AM Show is also open to players, the final two days of the show must be Saturday and Sunday.

"Chun-Li" Printed On African Stamp

"Chun-Li", one of Capcom "Street Fighter" characters, has been used in the design of a new postage stamp in the Central African Republic, and the "Chun-Li" stamp was issued on July 20. It is claimed that it is the the world's first postage stamp using a video game character.

The "Chun-Li" stamp comes in a sheet containing three different types of postage stamp, and is sold at about ¥800 in the Central African Republic. Although the stamp is changing hands in Japan at ¥2,800, it cannot be used be used as a postage stamp in Japan.

SCE To Bow "PS2" At Tokyo Game Show

The exhibition hall layout of "Tokyo Game Show 99 Autumn" (September 17–19, Makuhari Messe, Chiba) sponsored by CESA, has been finalized. This is an event for introducing new home video game software titles to consumers, and this year 76 companies will exhibit on 1,523 booth units (at the previous show, 82 companies exhibited on 1,530 booth units). By assigning only the first day as business day when invitation tickets are necessary, the remaining two days are open to the general public who pay a fee (*see the floor plan on page 12 of "Game Machine No. 594"*).

At this coming show, Sony Computer Entertainment (SCE) will introduce the next generation video game console "Play Station 2" (tentative name). According to SCE, production of "PS2" components has already started, and assembly will begin soon. Although shipment depends on whether or not game software for "PS2" is developed in time, the earliest possible shipment date is December this year.

In contrast to Sega's "Dream Cast", "PS2" is not equipped with a communication modem. SCE explains, "Since it is always possible to connect to the internet by means of home video, it is not necessary to include a communications modem at this stage. The major factor is how much players enjoy the games".